



**ALLES ÜBER
CD-ROM-SPIELE**



DM 19,80

OS 145 • SFR. 19,80

2/94

Tests: Alle
aktuellen Spiele
für CD-ROM

Tuning: So machen Sie
Ihr CD-ROM schneller

Tips: Lösungen und Kniffe

Auf der CD:
Spiele-Demos
Tuning-Tips
Test-Software
Updates für viele
Profi-Spiele

**Exklusive Videoclips
Datenbank mit
über 300 PC-Spieletests**

**Mehr als
650
Megabyte
Demos**

Die geilsten CD-Rom-Preise in der Galaxis

CD-ROM-Anwendungen

A hard days night (Beatles)	99.-
AniMazing	10.-
Bertelsmann Universal-Lexikon	112.-
Bertelsmann Wirtschafts-Lexikon	112.-
Bertelsmann Geschichts-Lexikon	112.-
Chaos Herbert Grönemeyer	29.-
Chronik des 20. Jhds.	25.-
Cica Windows	27.-
Clipart Warehouse	174.-
Corel Artshow	99.-
DFU-CD	49.-
Falk-Stadtpläne Single-Version	54.-
German only Vol.2	22.-
Global EXPLORER	244.-
Globe Hawaii	49.-
GlobeNew York	49.-
Globe Neuseeland	49.-
Globe USA	49.-
GIFs Galore Grafik	27.-
Inside OS/2	53.-
Langenscheidt CD Bibliothek	399.-
Lyrics Karaoke	79.-
Mars Explorer	99.-
Media Tools	30.-
MS Beethoven	169.-
MS Stravinsky	169.-
Multi Media Australien	59.-
Multi Media Ägypten	59.-
NEW's BB5	22.-
Night Owl 11	49.-
Our Solar System	28.-
OS/2 Hobbes	29.-
Pegasus WIN/OS	35.-
Pegasus 3.0	35.-
PD-ROM III	35.-
Return to the Moon	79.-
Roche Medizin Lexikon	189.-
ROMWARE je	8.-
Simtel 20	27.-
Sounds for Windows	25.-
Super Sounds for Windows	32.-
Shareware Perlen Vol. 3	27.-
Starmix	17.-
Videos for Windows	25.-
Winware Vol.5	23.-

Viele weitere CD's

CD-ROM-Erotic

nur gegen Altersnachweis !

Aktfotografie Jennifer, Tamara oder Natalie je	58.-
Adults Sampler	17.-
Lack & Leder	69.-
Pin up girls	49.-
Stripoid	29.-
Zpider Erotic	50.-

Viele weitere CD's

CD-ROM-Spiele

Airbus	49.-
Cyberace	99.-
Der Patrizier	84.-
Der Rasenmähermann	84.-
Goblins 3	99.-
INCA 2 deutsch	99.-
Mad Dog McCree	79.-
Maniac Mansion 2 deutsch	99.-
REBEL ASSAULT engl.	78.-
REBEL ASSAULT deutsch	99.-
Strike Commander	89.-
Super Arcade Games	29.-
T.F.X.	94.-

CD-ROM-Laufwerke

Mitsumi FX-001D	
Dual Speed	378.-
Toshiba XM-3401B SCSI	
Dual Speed	658.-
Nec 3Xi SCSI 2	
3 SPIN 200ms, 450 KB/S	848.-

Soundkarten

Soundblaster Pro	189.-
Pro Audio Basic 16	248.-
Pro Audio Spectrum 16 SCSI	298.-
Pro Audio Studio 16 SCSI	398.-
Spea V7 Media FX	448.-
(16 Bit Soundcard d)	

Ab dem 1. April 1991
erhalten Sie einen CD-Katalog
mit CD-Rom.

Verandkostenanteil:
9 DM bei Vorkasse oder
15 DM bei Nachnahme
(ab Warenwert 200 DM
erfolgt der Versand frei)

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Die senden wir Ihnen auf Wunsch gerne zu. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise zuzüglich Versandkosten. Lieferung per Nachnahme oder Vorkassenscheck. Preise und Lieferungen freibleibend. Rotzstift EDV-Vertriebs Ges. mbH, Helmstedter Str. 1A, 38102 Braunschweig

ROT STIFT

Helmstedterstraße 2
38102 Braunschweig

fon. 0531-27309-11
fon. 0531-27309-12
fax. 0531-27309-14

editorial

CD player

Da haben Sie aber was angerichtet, meine lieben Leser! Als wir Ende 1993 zum ersten Mal über ein paar einleitende Zeilen für ein Sonderheft-Projekt namens »CD Player« sinnierten, hätten wir nicht mit dem überwältigenden Erfolg dieses Konzepts gerechnet. Jetzt ist's amtlich. Einige Monate und diverse ausverkaufte Kioske später gab uns die Verlagsleitung grünes Licht für regelmäßige CD Player-Ausgaben: 1994 erscheinen wir bis auf weiteres vierteljährlich; das nächste Heft kommt konkret am 30. Juni.

Das Vertrauen, das Sie in uns

gesetzt haben, spornte die Redaktion gewaltig an. Für diese zweite Ausgabe haben wir eine Fülle von Verbesserungen umgesetzt, damit Sie noch mehr Spaß an Deutschlands erstem CD-ROM-Magazin für PC-Entertainment haben. Im Mittelpunkt steht natürlich die beige-packte CD. Mastering-Supervisor Boris Schneider konnte diesmal zu Redaktionsschluß ein zufriedenes »randvoll!« vermelden. Über 650 MByte Daten warten nur darauf, in Ihrem Laufwerk zu landen.

Wir wollten uns nicht darauf beschränken, eine Handvoll Demos lieblos auf die CD zu klatschen. Neben Schnupperversionen brandaktueller PC-Spiele bietet CD Player z.B. ein neues, komfortables Menü-System, einen interaktiven Comic, Video-Clips, Update-Patches zur Korrektur von Bugs und die neueste Version der Spiele-Datenbank »Daten Player«.

Im Magazin bieten wir kompakte, kritische Tests aller wichtigen CD-RDM-Neuheiten der letzten Monate. Ein neues Wertungssystem bei Spielen soll Ihnen noch besser helfen, aus der Fülle von Neuerscheinungen die richtigen Titel rauszupicken.

Der Tips&Tricks-Teil wurde erweitert und unser Hardware-Feature dreht sich auf vielfachen Wunsch diesmal rund ums CD-RDM-Tuning.

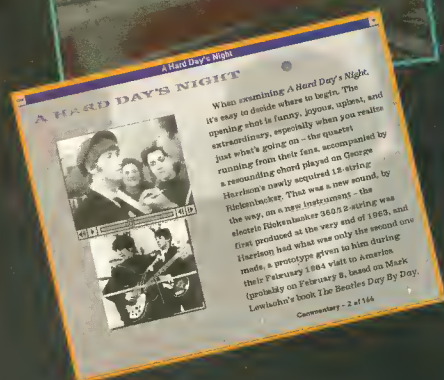
Damit wir erfahren, wie wir CD Player optimal nach Ihren Wünschen gestalten sollen, nehmen Sie bitte an der Leserumfrage in dieser Ausgabe teil – schließlich gibt es auch was Feines zu gewinnen. Leserbrief mit Kritik und Anregungen sind ebenso gern gesehen. Bitte schreiben Sie an den DMV Verlag, Redaktion CD Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Danke für Ihr Vertrauen und viel Spaß mit der doppelten Portion Lese- und Software-Stoff dieser CD Player-Ausgabe.

Ihr
CD Player-Team



Okay, here we go...



A HARD DAY'S NIGHT

When examining *A Hard Day's Night*, it's easy to decide where to begin. The opening shot is funny, joyous, upbeat, and extraordinary, especially when you realize just what's going on – the quartet running from their fans, accompanied by a reassembling band played on George Harrison's newly acquired 12-string Holmbacker. That was a new sound, by the way, on a new instrument – the electric Holmbacker 36012 string was first prototyped at the very end of 1963, and Harrison had what was only the second one made, a prototype given to him during their February 1964 visit to America (probably on February 8, based on Mark Letwin's book *The Beatles Day By Day*).

Commentary - 2 of 144



CD PLAYER ALLES ÜBER CD-ROM-SPIELE

HERAUSGEBER

Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION

Boris Schneider (bs) und Heinrich Lenhardt (hl):
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Thomas Werner (tw), Jörg Langer (la)

FREIE MITARBEITER

Anatol Locker (al), Winnie Forster (wf)

ABLAUFSTEUERUNG/REDAKTIONSSASSISTENZ

Susan Sablowski

SCHLUSSREDAKTION

Babs Schwaiger

CD-ROM-MASTERING

Boris Schneider

CD-ROM-PROGRAMMIERUNG

Toni Schwaiger

LAYOUT

Journalatz GmbH

TITEL

Gestaltung: Oliver Kneld

GESCHÄFTSFÜHRER

Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG

Gruberstraße 46a, 85586 Poing

Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF

Gesamtanzeigenleitung: Stefan Grajer

Leitung Verkauf: Britta Fiebig

(verantwortlich für Anzeigen)

Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376

Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION

Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG

Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTEILERSLEITUNG

Helmut Grünfeldt

VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG

Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching,

Tel. 089/319006-0

CD-ROM-PRODUKTION

Sonopress, 33333 Gütersloh

DRUCK

Druckerei Schwend, 74523 Schwäbisch-Hall

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

CD Player, Abonnementverwaltung CSJ

Postfach 14 02 20, 80452 München

Tel.: 0 89/24 01 32 50, Telefax: 0 89/24 01 32 15

Abonnementpreise:

Inland: 4 Ausgaben DM 67,00

Studentenpreis: 4 Ausgaben DM 60,00

Europäisches Ausland: 4 Ausgaben DM 77,00

Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Hypobank München, Kontonummer: 5054725606,

BLZ 700 200 01

Abonnementbestellung Österreich:

Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9,

A-1020 Wien

Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 09 754/20

Abonnementpreis: 4 Ausgaben ÖS 580,00

Einzelheftbestellung:

CD Player Leserservice, CSJ

Postfach 14 02 20, 80452 München

Tel.: 0 89/24 01 32 50, Fax: 0 89/24 01 32 15

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen

Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos

übernimmt der Verlag keine Haftung.

Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung

durch die Risiken von Herausgeber, nicht übernommen werden.

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schallplatten

und gedruckten Schriften, ist nur mit schriftlicher

Genehmigung des Herausgebers zulässig.

Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag

Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten

nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge gehen nicht in jedem Fall

die Meinung der Redaktion wieder.



Ihnen geht die
Nachtisch-Lektüre aus?
»Die Hugendubel Bücherdatenbank«
informiert über satte 300.000 Titel

32

General Information			
Drive:	G:	Install	
DOS Extension:	MSCDEX	Version:	
Device Driver:	MSCDEX	Subunit:	
Disk Size:	649 MB	Referenc	
CD-ROM Name:	StarBench Vol.1		
Performance			
500 KB/s	Runtime	Steps	Statistics
450 KB/s	00:01:25	121	
400 KB/s	Performance		
350 KB/s	Data Transfer Ra		
300 KB/s	387284 bytes/s		
250 KB/s	Data Access Time		
200 KB/s	Minimum: 132		
150 KB/s	Average: 348		
100 KB/s	Maximum: 563		
50 KB/s	Cache Size: 0 KB		
0 KB/s	Throughput: 1.6		
Result: Performance Index 1.63			
for data transfers. The data ac			

Drei Fragen stehen im
Mittelpunkt des menschl
chen Daseins: Wo
kommen wir her? Wo
gehen wir hin? Und wie
kriegen wir unsere CD-
ROM-Laufwerke
schneller? Unser Tuning-
Feature verrät praktische
Hardware-Tricks

20



EDITORIAL	5
IMPRESSUM	6
HEFT-INHALT	7
CD-INHALT	8
FILM AB, SPIEL AUS	10
Killen »interaktive Filme« das gute alte Spieldesign?	
LOST EDEN	12
Exklusiv: Die ersten Bilder des neuen Virgin-Adventures	
LESERUMFRAGE	13
KURZ-MELDUNGEN	15
SO WIRD BEWERTET	24
Das Testkonzept von CD-Player	
VORSCHAU	68



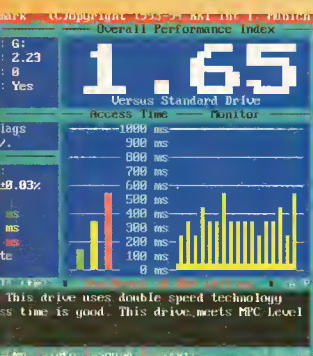
Über den Tellerrand geblickt: Was tut sich bei anderen CD-Systemen?	
3DO	\$6
CD-I	\$7
MACINTOSH	\$8
SEGA CD	\$9
AUDIO-CD	\$60



JURASSIC PARK	62
COMANCHE	62
DAY OF THE TENTACLE	64
IRON HELIX	67
JOURNEYMAN PROJECT	66
REBEL ASSAULT	63



Für die CD-Version seines Grusel-Abenteuerspiels »Gabriel Knight« verpflichtete Sierra prominente Synchron-Sprecher **29**



A HARD DAY'S NIGHT



Paul having a break on »A Hard Day's Night«

Photo Gallery - 24 of 25

Immer mehr Musikkünstler geben sich auf dem CD-ROM die Ehre. Bei »A Hard Day's Night« stehen die Beatles im Mittelpunkt **47**



hardware

SPIN-TECHNOLOGIE FÜR EINSTEIGER.....	16
CACHE-PROGRAMME.....	18
SO WIRD IHR CD-ROM SCHNELLER.....	20
WICHTIGE FACHBEGRIFFE.....	22

player

INHALT



software-tests

A HARD DAYS NIGHT.....	47
ALL MUSIC GUIDE.....	46
ART GALLERY.....	49
ATLAS 4.0.....	52
CARMEN SANDIEGO USA.....	51
CD-ROMIX.....	46
CONCERTO.....	44
FRACAL ECSTASY.....	55
GRÖNEMEYER: CHAOS.....	48
HOUSE OF FORTUNE.....	54
HUGENDUBEL BÜCHER-DATENBANK.....	46
INTERACTIVE PERIODS.....	54
INTRODUCTION TO CLASSICAL MUSIC.....	44
KALEIDOSONICS.....	55
LAST CHANCE TO SEE.....	52
MULTIMEDIA-FÜHRER DÜSSELDORF.....	51
NATIONALPARKS DER USA.....	51
NEWSWEEK INTERACTIVE.....	50
OCEANS BELOW.....	52
PLAN IT.....	53
SPACE SHUTTLE.....	52
TOR.....	54
WELT DER DINOS.....	54
WILHELM BUSCH.....	46

Schofft es Psynopsis, mit seiner Blutbahn-Ballerei »Micracasm« dem Action-Knaller »Rebel Assault« Konkurrenz zu machen? **35**



spiele-tests

BEHOLDER-TRILOGIE.....	33
BURNTIME.....	38
CHAOS CONTINUUM.....	42
COMANCHE.....	39
CONSPIRACY.....	27
CRITICAL PATH.....	30
DAEMONGATE.....	34
DARK SUN.....	34
DAY OF THE TENTACLE.....	26
EMPIRE DELUXE.....	36
GOBLINS 3.....	28
HELL CAB.....	26
INCA 2.....	28
IRON HELIX.....	31
JOURNEYMAN PROJECT.....	32
JURASSIC PARK.....	40
LEMMINGS.....	40
LOST IN TIME.....	28
MAGIC DEATH.....	27
MAN ENOUGH.....	28
MICROCOSM.....	35
MIGHT & MAGIC-TRILOGIE.....	33
QUANTUM GATE.....	26
RASENMÄHER-MANN.....	40
REBEL ASSAULT.....	36
SCHICKSALKUNGE.....	34
SPACEWARD HO.....	38
STRIKE COMMANDER.....	41
T.F.X.....	34
WINTER OLYMPICS.....	40
WOLFPACK.....	38



Wie entwickeln sich die anderen CD-Systeme? Im Magazin-Teil werfen wir z.B. einen Blick auf die Trends beim **3DO 56**

DAS CD-ROM

Über 650 MByte frische Daten bietet das CD-ROM zu dieser Ausgabe. Lesen Sie bitte unsere Bedienungshinweise durch, damit's keinen Frust beim Ausprobieren gibt.

Nochdem das Programm »CDPLAYER« von der CD gestartet wurde, begrüßt Sie unser neues Menü



Bei unserem zweiten CD-ROM gibt es eine doppelte Portion Verbesserungen. Auf vielfachen Leserwunsch haben wir zum Beispiel ein komfortables Menü-Programm geschrieben, den »Video Player« ins Leben gerufen und verstärkt Schnupperversionen von »richtigen« CD-Produkten berücksichtigt. Auf dieser Doppelseite verraten wir Ihnen nicht nur, was sich auf der CD an Programmen befindet. Vor allem erfahren Sie wichtige Informationen zur Installation und Bedienung.

Schnellstart

1. Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wechseln Sie auf dieses Laufwerk (z.B. durch Eingabe von »D:\« oder »E:\«, etc.).
2. Tippen Sie »CDPLAYER«, gefolgt von einem Druck auf die RETURN-Taste.



Wollten Sie immer schon mal Darth Vader als direkten Vorgesetzten haben? Mit der spielbaren Demo des X-Wing-Nachfolgers Tie-Fighter begeben Sie sich auf die dunkle Seite der Macht!

3. Unser Hauptmenü erscheint – alles weitere erfahren Sie auf dem Bildschirm!

Bedienung für Fortgeschrittene

Kundige DOS-Dompteure können auch schnell und direkt die einzelnen Programme starten, ohne den Umweg über das Menü zu wählen. Begeben Sie sich einfach in die entsprechenden Unterverzeichnisse und halten Sie nach Dateien mit den Endungen *.BAT oder *.EXE Ausschau, durch deren Aufruf Sie das Programm starten.

Sie finden unser Menü eigentlich toll, aber es ist viel zu schnarchig? Nun, bei älteren CD-ROM-Laufwerken ohne Cache-Speicher kann es vorkommen, daß jede Bildschirmseite des Menü-Programms quädeln langsam aufgebaut wird. Wenn Sie ein Megabyte Platz auf der Festplatte einheben können, umgehen Sie dieses Problem mit folgendem Trick:

1. Kopieren des Menüprogramms von der CD auf die Festplatte. Hat Ihr CD-ROM-Laufwerk die Kennung »D:\«, lautet der Befehl:
COPY D:\CDPLAYER.EXE C:\
(Sollte Ihr CD-Laufwerk die Kennung »E:\« haben, müssen Sie entsprechend »COPY E:\CDPLAYER.EXE C:\« eingeben).

2. Wechseln Sie auf das Laufwerks-Verzeichnis Ihres CD-ROMs: D:\

3. Geben Sie nun folgendes Kommando ein:

C:\CDPLAYER.EXE

Der Kniff: Wir bleiben damit auf dem CD-ROM-Laufwerk. Das Menü wird aber von der Festplatte aufgerufen und ist entsprechend schnell.

Was brauche ich?

Die meisten Programme auf dem CD-ROM benötigen folgende Mindest-Konfiguration:

Einen IBM-kompatiblen PC mit MS-DOS-Version 5.0 oder höher, 386-Prozessor oder besser, 2 MByte RAM, VGA-Grafikkarte, Maus und MSCDEX Version 2.2 oder höher. Einige Programme benötigen 4 MByte RAM bzw. laufen nur unter Windows 3.1.

Die meisten Programme sind direkt von der CD lauffähig und müssen nicht auf Festplatte installiert werden.

Was tun, wenn's klemmt?

Sollte die CD offensichtlich defekt sein, tauschen wir sie natürlich um. Typische Symptome für eine schadhafte CD: Sie läßt sich überhaupt nicht starten, kein einziges Programm läuft, aber andere CD-ROMs funktionieren einwandfrei auf Ihrem Laufwerk.

Sollte diese Tragödie eingetroffen sein, dann senden Sie die defekte CD mit kurzem Begleitschreiben (Absender nicht vergessen) an folgende Adresse:

DMV Verlag
CD Player-Umtausch
Gruber Str. 46 a
85586 Paing

Wir bitten um Verständnis, daß wir keinen Support zu den einzelnen Programmen anbieten können. Wenden Sie sich bitte im Zweifelsfall an den Hersteller oder einen Fachhändler, der das entsprechende Spiel im Angebot hat.

Wenn mal ein Programm auf Ihrem PC partout nicht läuft, sollten Sie es auf die Festplatte umkopieren und nach einem INSTALL- oder SETUP-Programm suchen, um die Daten für die Soundkarte zu ändern.

Weitere Tips zur Fehlerbehebung befinden sich auf der CD: Starten Sie unser Programm CDPLAYER und wählen Sie den Menüpunkt »Hilfe«.

Software-Demos

Optimale Kaufberatung live auf dem Bildschirm: Mit den Schnupperversionen auf unserem CD-ROM können Sie die neuen Programme antesten, bevor Sie dafür Geld auf den Ladentisch legen. Einige Demos sind spielbar, andere können »nur« angesehen werden. Neben Kostproben von über 30 neuen Spielen (die zum Teil nach gar nicht erschienen sind) gibt es auch ein paar Demos zu Heimanwendungs- und Edutainment-Software.

Software-Demos

11TH HOUR
ARENA: ELDER SCROLLS
AUFSCWUNG OST
BATTLE ISLE 2
BENEATH A STEEL SKY
CINEMANIA '94
COMANCHE
CYBERACE
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST
DRACULA UNLEASHED
DRAGONSPHERE
EVASIVE ACTION
FORGOTTEN CASTLE
INDY CAR RACING
INFERNO
MAN ENOUGH
MECH WARRIOR II
NEW KID ON THE BLOCK
NOMAD
OUTPOST
PETER PAN
PINBALL FANTASIES
RALLY
RAVENLOFT
REBEL ASSAULT
REMINO ME
RETURN TO ZORK
SAM & MAX
SHADOW CASTER
SIM CITY 2000
SPEED RACER
SSI DEMO-SAMMLUNG
STAR TREK: JUDGMENT RITES
STUNT ISLAND
SUBWAR 20SD
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN
THEME PARK
TIE-FIGHTER
TORTOISE & THE HARE
UNNECESSARY ROUGHNESS
WIZARD



Patches

So manches Spiel, daß Sie für viel Geld im Laden kaufen, hat nach ein paar Programmierfehler. Um diese »Bugs« auszumerzen, bieten einige Hersteller sogenannte »Update-Patches« an. Zu den folgenden Spielen haben wir solche Fehlerbehebungen für Sie zusammengestellt. Weitere wichtige Informationen finden Sie auf Bildschirmseite 9 unseres Menü-Programms.

ACES OF THE PACIFIC 1946
CIVILIZATION
COACHES CLUB FOOTBALL
COMANCHE
DRACULA UNLEASHED
ELDER SCROLLS: ARENA
FALCON 3.D
FANTASY EMPIRES
FLIGHT SIMULATOR 5.0
FORMULA ONE GRAND PRIX
GABRIEL KNIGHT CD-ROM
GABRIEL KNIGHT DISKETTE
HAND OF FATE
KASPAROV'S GAMBIT
KINGS QUEST 6 CD-ROM
LEISURE SUIT LARRY 6
LINKS 386 PRO
MASTER OF ORION
POLICE QUEST 4
QUEST FOR GLORY 4
REBEL ASSAULT
RETURN TO ZORK
SAM & MAX
TFX DISKETTE
TFX CD-ROM
THE 7TH GUEST



Video-Clips

Zur komfortablen Begutachtung der Videofilme auf unserem CD-ROM starten Sie am besten den »Video Player«, ein neues Programmier-Kleind von Toni Schwaiger. Um ein Video zu sehen, klicken Sie einfach die Kassette mit dem gewünschten Namen an.

Unsere kleine Software-Videothek sollte diesmal für jeden etwas bieten: Musikgenie Peter Gabriel plaudert über seine Multimedia-Pläne, Filmregisseur George Lucas präsentiert Highlights aus LucasArts-Spielen, die Programmierer von Origin führen ihre neuesten Spiele vor – und bei soviel Präminenz dürfen Lenhardt & Schneider mit den »Multimedia-Leserbriefen« nicht fehlen...

Um die Clips zu sehen, müssen Sie Windows 3.1 sowie die auf dieser CD enthaltene Version von »Video for Windows Runtime« installiert haben.

PETER GABRIEL'S EXPLORA
(Der Musiker führt sein erstes interaktives CD-Projekt vor, das demnächst für PCs erscheint).

ORIGIN (Die Texaner zeigen ihre neuesten Spiele wie »Blafarge« oder »Ultima 8«).

LUCASARTS (Grafik-Häppchen aus aktuellen Spielen und ein paar nette Worte von George).

MEGARACE (Animations-Studie des neuen Rennspiels von Software Taa-works).

MAKING OF GABRIEL KNIGHT (Bericht von den Dreharbeiten zur CD-ROM-Version des Sierra-Abenteuerspiels).

MAKING OF CRITICAL PATH (Die Entstehung von Mediavisions CD-ROM-Debütspiel).

MULTIMEDIA-LESERBRIEFE (Dreieinhalb Minuten gepflegter Blödsinn aus der CD Player-Redaktion).



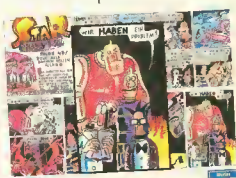
Mit dem neuen Video Player betrachten Sie die Windows-Videoclips besonders komfortabel

Comic: Starkiller CD-ROM

Als Bonus für alle Liebhaber leicht verrückter Comic Strips gibt es jetzt endlich Starkiller digital! Der legendäre »Bill Bates Zyklus« wurde in voller Farbenpracht gesonnt.

Comic-Künstler Rolf Bayke zeichnete einige Bilder komplett neu und unser CD-Mastering-Supervisor Boris Schneider baute zusätzliche Gags ein: Sie können dieses Epos nicht nur am Bildschirm lesen, sondern durch das Anklicken bestimmter Bilder auch Nahaufnahmen, erläuterten Zusatztexte oder Soundeffekte entdecken.

Sie starten Starkiller über Bildschirmseite 7 unseres Menü-Programms oder rufen das Programm direkt aus dem Verzeichnis STARKILL auf.



Exklusiv für CD Player-Leser, die Lust auf schrille Comics haben: »Starkiller interaktiv«

Tools & Utilities

Keinen passenden VESA-Treiber für Super-VGA-Grafik zur Hand? Update für den Soundkarten-Treiber gefällig? Oder bräuchten Sie eine Boot-Diskette, damit das neue Programm endlich läuft? Wir haben einige nützliche Utilities für Sie gesammelt, die

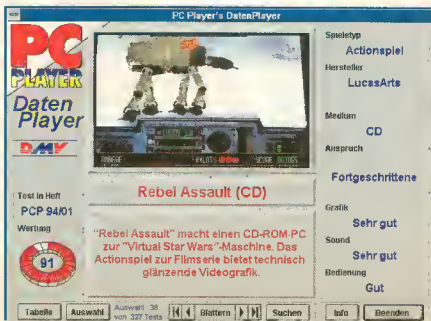
den Umgang mit CD-ROM-Software erleichtern können. Nähere Beschreibungen und wichtige Copyright-Hinweise finden Sie ab Bildschirmseite 8 unseres Menü-Programms.

BOOTDISK-MACHER
CD-BENCHMARK
CD-BOOTDISK
CD-TOOLS
MT32-GENERAL MIDI
SOUNDBLASTER 16MPU
V4DD-VESA-TREIBER
VESA-TESTPROGRAMM
VGA-BENCHMARK



Spiele-Datenbank

Der »Daten Player« ist eine Datenbank, in der die Wertungen aus den Spieltests unserer Schwesterzeitschrift PC Player erlaubt sind. In der neuen Version 2.0 werden über 300 PC-Programme beschrieben, beurteilt und gezeigt. Erfreuen Sie sich außerdem an verfeinerten Suchkriterien oder dem übersichtlichen Tabel-



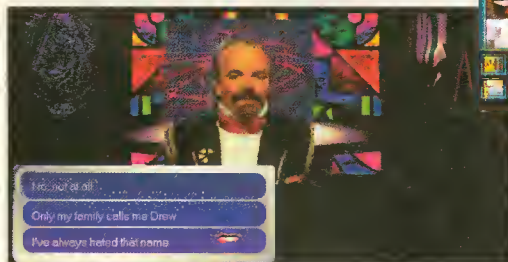
Die zweite Version der Wertungs-Datenbank bietet über 300 Kurztests und einen zusätzlichen Tabellens-Modus



Ein Interactive Movie, Jahre vor dem Siegeszug der CD: »Deus Ex Machina« füllte zwei Audiokassetten mit einer linearen Spielhandlung. Rechts daneben der 94er-Jahrgang, repräsentiert durch das neue Speichermedium.

Spezielle CD-ROM-Titel mit Kino-Feeling leiden oft unter lausigem Spieldesign. Kilt die neue Software-Generation die spielerische Interaktion?

Der Traum vom interaktiven Film ist so alt wie das Computerspiel. Wör's nicht schön, wenn Sie die »Lindenstroß« steuern könnten wie das letzte Sierr-Adventure? Oder TV-Rationalist Spock noch Ihrem Kommando seine Ohren spitzi? Den Wunsch nach interaktiven Filmen hoben nicht nur die Computerspieler, die von schwarz-weißer Blockgrafik über EGA, CGA und VGA dem Realismus hinterherkrochen. Auch die Monogener der Film- und Medienindustrie liebäugeln mit »Interactive Movies«, um größere Käufergruppen zu locken. Als neues Medium ist ihnen das obstrakte Computerspiel ein Dorn im Auge: Wie sollen sie mit Pieps-Sound und Pixel-Grafik Leinwand-gerechte Inhalte auf die zohlende Mosse bringen? So bemühen sich seit den frühen 80er Jahren die Seiteneinsteiger aus der TV- und Musikbranche um eine Symbiose aus elektronischem Spiel und Film. Zum erstenmal wurde der Begriff »Interactive Movie« auf das englische Basic-Adventure »Volhollo« angewendet, einem Adventure, in dem kleine Figuren wie auf einer Bühne agierten.



Negativbeispiel für einen »interaktiven Film«: Bei der CD-ROM-Neuheit »Quantum Gate« wurde das Spielprinzip irgendwie vergessen...

FILM AB, Interactive Movies

Abgesehen von der primitiven Schwarz-Weiß-Aufmachung war Volhollo in seiner Darstellungsort den Lucas-Arts-Adventures nicht unnöthlich, doch trotz einer ganzen Truppe semi-intelligenter Götter sterbenslangweilig.

Deus ex Machina

Auf dem Weg zum interaktiven Film entstanden noch groteskere Murks-Spiele. Ein sympathischer Versuch kostete dem englischen Spielehersteller Automoto die Existenz auf dem hort umkömpften Softwaremarkt der frühen 80er Jahre: Für Ihr Großprojekt »Deus ex Machina« holten die Engländer Soul-Vokolisten und Dromoturgen, Radiosprecher und den legendären Rock-Zwerg Ion Dury ins Studio. Dem Showaufgebot standen ein 17jähriger Programmierer, sowie ein einsamer Spieldesigner gegenüber – das gleiche Verhältnis kennen wir von aktuellen CD-ROM-Neuerscheinungen. Die »Deus ex Machina«-Handlung wurde auf zwei Audiokassetten ausgeliefert und war opulent, aber frustrierend linear. Vom parallel laufenden Hörspiel (mit Sprechern, Musik und Soundeffekten) nur halbwegs beschnitten, strompelte sich der Spieler vom Fehler im System zum erwachsenen Lebewesen empor. Leider konnte er om Verloof der Software-Utopie nichts ändern.

Die Grafikfetischsten forschten weiter: Mit Ankunft der Loser-Disk ließ sich erstmol relativ flink und unkompliziert auf abgespeicherte Bild- und Tondaten zurückgreifen. Zwor hatten ungeduldige Designer schon mit Spielen von VHS-Bond experimentiert, doch erst mit der Bildplatte schienen Computerspiel und Kino zu harmonisieren. »Dragon's Lair« war der erste kommerziell erfolgreiche »Interactive Movie«, doch inhaltlich dermaßen begrenzt, daß die Loser-Disk schon ein Jahr später wieder von der Wunschliste der Spieler gestrichen wurde.



Pianier mit Spielfilm-Grafik: Das Videomaterial zu »Night Trap« entstand bereits in den 80er Jahren, doch das Spiel wurde erst kürzlich für Sega CD veröffentlicht

ter wieder von der Wunschliste der Spieler gestrichen wurde.

Noch vor der ersten VGA-Karte kam der Amiga, ein Heimcomputer mit beeindruckender Grafik- und Soundfähigkeiten. »Cinemaware« nannte sich der einzige erfolgreiche US-Hersteller, der sich auf diesen 16-Bitter von Commodore konzentrierte. Der Name war

Programm und bis 1990 trugen die grafisch beeindruckendsten Spiele das Cinemaware-Label. In den Credits tummelten sich »Directors« und »Producers«, Soundtrack-Komponisten

SPIEL AUS?

und Drehbuchautoren – der Traum vom Interaktiven Film schien sich zu erfüllen. Cinemaware-Designer wie Kellyn Beck (»Wir können die visuelle Wirkung eines Mediums nicht bis in alle Ewigkeiten ignorieren«) und Dave Riordan empfangen Philips CD-I-Versprechen mit Euphorie und hielten sich schon Ende der 80er Jahre die ersten CD-ROM-Entwicklungssysteme in ihre Büros.

Doch Cinemaware sollte die Veröffentlichung der Multimedia-Kansale nicht mehr erleben. Die Kunden hatten das dünne Spielprinzip hinter grafisch aufgeblasenen Produkten wie »Defender of the Crown«, »King of Chicago« und »Sindbad and the Throne of Fire« entlarvt und sich auf die traditionellen Hersteller Micraprise, Origin und Electronic Arts zurückbesonnen. Letztere sollten das Cinemaware-Erbe annehmen und den Interaktive Movie-Gedanken ins nächste Jahrzehnt tragen. Vom CD-I inspiriert ersann der Electronic-Arts-Baß und »New Hollywood«-Vordenker Trip Hawkins sein eigenes Multimedia-Spielzeug, den »3DO Interactive Multiplayer«.

MPEG, CINEPAK, HECKMECK?

Tolle Filmequenzen brauchen Platz und sprengen die Kapazität der traditionellen Datenträger Diskette und Festplatte. Außerdem wallen die Byte-Massen bewegt werden – bei 90 MByte bis 400 MByte pro TV-gerechter Bildsekunde selbst für die Hardware der 90er Jahre ein ernstes Problem.

Kompressionsverfahren stampfen die Video-Optiken auf ein handlicheres Format zusammen. Dabei geht Bildqualität verloren, denn es wird sowohl die Anzahl der Farben und die Auflösung, als auch die Bild-Wiederholungsfrequenz verringert. Die erfolgreichsten Kompressionsverfahren retten, was zu retten ist: Zwar läßt auch das MPEG-Verfahren, Grundlage des Digital Video, Details unter den Tisch fallen, doch kein Mensch bemerkt es. In der Bewegung entgehen die fehlende Einzelheiten dem menschlichen Wahrnehmungsvermögen. Das Gehirn ergänzt, was MPEG uns vorenthält.

Seit 1991 wird auf den JPEG-Standard zurückgegriffen, der ein Bild in vier Phasen in seine Bestandteile zerstückelt und

alle überflüssigen Informationen fallen läßt. JPEG drückt bei geringem Qualitätsverlust die Datenmenge auf ein 1/25 herab, eignet sich aber durch die aufwendige Rück-Entschlüsselung nur für Standbilder. Für den stetigen Fluß bewegter Bilder, wie sie ein Interaktive Movie verlangt, wird MPEG angewendet, das nur jedes fünfte bis zehnte Bild einer Video-Animation speichert. Die verbliebenen Bilder sind nach JPEG-Methoden codiert, während die eingesparten Bilder durch Berechnung nachgebildet werden. MPEG prüft welche Pixel sich bis zur nächsten Animationsphase verschoben haben und errechnet so die dazwischenliegenden Bilder.

MPEG ist aufwendiger und teurer als das Cinepak-Verfahren (vom US-Hersteller SuperMac u.a. an 3DO und Sega lizenziert), liefert aber ein deutlich besseres Ergebnis. Zumindest in Bezug auf die Bildqualität kann sich MPEG-Digital-Video mit VHS messen und wird sich gegen Cinepak und andere Kompressions-Alternativen (der letzte Schrei: das »Fractal Interchange Format«) durchsetzen.

Industrie-Insider wie Noah Falstein (»Indiana Jones«, »Battlehawks«) begrüßten die 3DO als Hardware, die den Kundenwunsch nach einem TV-gerechten Seherlebnis nahezu befriedigt.

Zur selben Zeit setzten sich CD-ROM-Laufwerke als PC-Zubehör durch – die Filmindustrie, die seit Jahren auf die Milliardenumsätze der Softwarebranche schielte, war begeistert.

Es begann eine Invasion der Regisseure, Dramaturgen und Schauspieler. Doch das verpulverte Millionenbudget war oft das einzige Verkaufsargument, das den Pressesprechern zu ihren »Interactive Movies« einfiel. Denn irgendwie machen die mickrigen Sprites in »Civilization« und »Ultima« mehr Spaß, als die wackeligen Filmvorführungen »Dracula Unleashed« und »Man Enough«.

Die Spielfilm-Fanatiker haben übersehen, daß Grafik und Sound nicht gleichbedeutend mit Spielspaß sind. Zugunsten der TV-Optik wird die Interaktion, der Grad in dem Sie in die Handlung eingreifen, bei »Interactive Movies« vernachlässigt.

Nur die Spieleleaien unter den

Medienmanagern und Entscheidungsträgern konnten nicht verstehen, wieso ihre Grafikmüllhalden häßliches Gelächter ertelten.

Großangriff aufs Spieldesign

Nur die Interaktion zählt: Pac-Man war einfach, der Spieler konnte ohne Joystick-Verrenkungen, Regelstudium und Wartezeiten in das digitale Universum des Computerspiels abtauchen. Interaktive Movies nerven dagegen durch einen unlogisch-linearen Spielverlauf, begrenzte Handlungsmöglichkeiten und lange Ladezeiten.

Kein Grund zur Panik: Spitzengrafik und bombastischer Sound kamen mit der stetigen Verbesserung von ganz alleine – sie durch »Interactive Movies« an den Haaren herbeizuziehen, bringt nichts. Zudem sich die besten Spieldesigner bereits wieder vom »Film-Spiel« abgewendet haben und weiter an originellen Inhalten, fähigen Algorithmen, an Spielbarkeit und Interaktion zu tüfteln. Ihre Werke mit Leinwand-gerechter Grafik zu verzieren, ist legitim und führt zu schmackhaften Ergebnissen. Der umgekehrte Weg – man nehme zwei Dutzend Filmsequenzen und quetsche ein primitives Interface dazwischen – kostet nur Zeit, Geld und die Nerven des Computerspieler.

(wi)



Oben die Dreharbeiten, unten ein Bild vom fertigen Sega-Spiel: Für die simple Ballerei »Grund Zero Texas« setzte Sony drei Millionen Dollar in den Sand

VORSCHAU

auf Eden

Ende des Jahres soll Virgins jüngstes Projekt erscheinen. Das Urzeit-Adventure »Lost Eden« wird speziell für CD-ROM entwickelt.

In den Zitadellen erforschen Sie so manchen Dungeon-Komplex



nach einer gewissen CD-ROM-Anlaufphase, die uns neben einigen eher schumpfigen Disketten-Umsetzungen auch solche Knüller wie »Rebel Assault« beschert hat, scheint die Produktion von qualitativ hochwertigeren CD-only-Spielen endgültig ins Rollen gekommen zu sein. Fast alle größeren Softwarefirmen haben inzwischen CD-Titel in Ent-

wicklung, die entweder im eigenen Haus oder von einer Truppe unabhängiger Programmierer zusammengebastelt werden. Zur letztgenannten Gruppe zählt Cryo aus Frankreich, deren Spiele von Virgin Interactive veröffentlicht werden. Ihr letztes Programm namens »Conspiracy«, das vom 1991-Putsch in Moskau handelt, testen wir in dieser Ausgabe.

Für ihr neuestes Projekt, ein Fantasy-Adventure mit dem Arbeitstitel »Lost Eden«, gingen die Cryo-Designer noch ein paar Jährchen weiter in die Vergangenheit zurück: in eine Zeit, in der neben den Menschen Dinosaurier auf der Erde umherstapfen. Ein genauerer Blick auf die Story kann aufkommende Befürchtungen, daß es sich bloß um einen weiteren Jurassic-Park-Abklatsch handelt, zerstreuen. Menschen und Dinosaurier leben friedlich in einem Land namens Eden zusammen, in dem die gutmütigen Dinosaurier hauptsächlich als Arbeitstiere eingesetzt werden. Alles könnte so schön sein – wenn nicht Moorkus Rex,

Wenn Moorkus Rex wütet, dann aber gründlich



schen fliehen in einsame Bergregionen oder suchen in den sogenannten Zitadellen Zuflucht. Diese festungsartigen Bauwerke, die einst von den legendären Erbauern zusammen mit den Dinosauriern konstruiert wurden, können von Moorkus und seinen Schergen nicht überwunden werden.

An dieser Stelle ist der Spieler gefordert: Als Königssohn Adam muß er versuchen, das Geheimnis der Erbauer zu lüften. Sollte ihm das gelingen, könnten die Bewohner von Eden weitere Zitadellen konstruieren, um den Einflußbereich von Moorkus Rex mehr und mehr einzudämmen. Treu zur Seite steht ihm dabei seine Saurierfreundin Dina, deren Kontakte zu den übrigen Dinosauriern wertvolle Hinweise zur Lösung des Geheimnisses beitragen. Zuvor muß Adam, der sein ganzes bisheriges Leben unter der Zitadelle in einem System von Tunneln und Gewölben verbracht hat, erst einmal den Weg zur Außenwelt entdecken. Dort sieht er dann zum ersten Mal das Sonnenlicht, Wälder, Wiesen und Pterodaktylosaurier, die majestätisch durch die Luft gleiten.

Technisch gesehen machen sowohl die »nur zum Zugucken«-Animationen als auch Adams eigentliches Umherwandern in Eden einen hervorragenden Eindruck. Man könnte die Grafik, die mit Hilfe dreidimensionaler Modelle errechnet wird, vielleicht am ehesten mit der von »The 7th Guest« vergleichen. Allerdings ist Lost Eden schneller und bietet, da es halt ein »richtiges« Adventure ist, ein gutes Stück mehr Handlungsfreiheit.

Auch was bisher schon an Soundtrack fertiggestellt worden ist, verstärkt mit seinen stimmungsvollen Klängen und archaischen Rhythmen das Gefühl, sich in der Vorzeit zu befinden; Sprachausgabe ist selbstredend mit dabei. Geplanter Veröffentlichungstermin für Lost Eden ist der November dieses Jahres.

(Roland Austinat/hl)



Saurier-Parade: Dank vorberechneter 3D-Grafik wird das phantastische Szenario fließend animiert

ein hinterhältiger Tyrannosaurus, seinem Namen alle Ehre machen würde. Er versucht, die Macht in Eden an sich zu reißen. Weite Teile des Landes werden verwüstet, die Men-



Wir hoffen, Sie haben mit dieser Ausgabe von CD Player jede Menge Spaß. Damit wir die nächsten Ausgaben noch genauer auf Ihre Wünsche ausrichten können, möchten wir Sie bitten, uns folgende Fragen zu beantworten. Als kleines Dankeschön verlosen wir unter allen, die mitmachen, je fünf Exemplare der CD-ROM-Spiele »Critical Path« und »Labyrinth of Time«. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Beantwortung der Fragen hat keinen Einfluß auf Ihre Gewinnchancen. Bitte trennen Sie den Fragebogen aus dem Heft oder senden Sie eine Fotokopie an folgende Adresse:

DMV Verlag

Umfrage CD PLAYER

Gruberstr. 46a, 85586 Pasing

Einsendeschluß für die Verlosung ist der 15. Mai 1994.

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

■ Bitte kreuzen Sie an, mit welchen Komponenten Ihr PC-System ausgestattet ist bzw. welche Erweiterungen Sie sich demnächst zulegen wollen.

CPU	Besitze ich	Will ich kaufen
386-SX	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
386	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
486-SX	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
486	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
486DX2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pentium	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Welches Bus-System hat Ihr PC?

	Besitze ich	Will ich kaufen
ISA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
EISA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vesa Local Bus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PCI	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Soundkarte Besitze ich Will ich kaufen

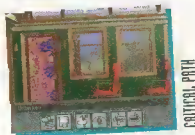
AdLib	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
General Midi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Roland	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8 Bit Mono		
(z.B. S'Blaster)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8 Bit Stereo		
(z.B. S'Blaster Pro)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16 Bit		
(z.B. S'Blaster 16)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

RAM Besitze ich Will ich kaufen

1 MByte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 MByte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 MByte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8 MByte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16 MByte u. mehr	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

IHR WUNSCHZETTEL

Zu gewinnen gibt es jeweils fünf Exemplare der Spiele »Critical Path« von MediaVision und »Labyrinth of Time« von Electronic Arts. Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung.



CRITICAL PATH



LABYRINTH OF TIME

CD-ROM-Laufwerk	Besitze ich	Will ich kaufen
Singlespeed	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Doublespeed	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Triplespeed oder schneller	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

CD-ROM-Anschluß	Besitze ich	Will ich kaufen
Panasonic (AT-BUS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sony	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mitsumi (AT-BUS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Philips	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
SCSI	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
weiß nicht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sanstiges	Besitze ich	Will ich kaufen
Betriebssystem		
Windows	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Betriebssystem		
OS/2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Joystick	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Maus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Modem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Farbmonitor	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Laserdrucker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nadeldrucker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tintenstrahldrucker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Bitte kreuzen Sie an, wie stark Sie sich für die folgenden Themen interessieren.

	Sehr	Etwas	Gar nicht
Abenteuerspiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Actionspiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Denk- + Tüftelspiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rollenspiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Simulationen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sportspiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Strategiespiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lernspiele/Eduainment	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

CD-ROM-Nachschlagewerke	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CD-ROM-Multimedia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CD-i, Sega CD, Macintosh	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DFÜ/Modem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Film und Video auf CD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Grafik & Animation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hitparaden	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interviews	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Marktübersichten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Messeberichte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Musik auf CD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
News & Previews	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Photo CD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Shareware/Public Domain	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tips & Tricks (Spiele)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tools und Utilities	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Wie wichtig ist Ihnen das CD-Player CD-ROM?

☐ Sollte weiterhin beiliegen; der Preis darf ruhig so hoch bleiben.

☐ Bestelle ich lieber direkt beim Verlag, wenn mich ein bestimmtes Programm interessiert.

☐ Das CD-ROM interessiert mich überhaupt nicht.

4. Bitte sagen Sie uns, wie unsere nächste CD-ROM zusammengestellt werden soll.

Rubrik	viel	etwas	gar nicht
Datenbank Datenplayer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Patches & Upgrades	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Shareware/Public Domain	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spiele-Demos (nur zum Ansehen)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spiele-Demos (spielbar)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Utilities	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videoclips	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Bitte bewerten Sie einige Beiträge aus dieser CD PLAYER-Ausgabe mit einer Schulnote (von 1 = "sehr gut, toller Artikel" bis 6 = "ungenügend, interessiert mich nicht die Bohne").

Artikel	1	2	3	4	5	6
Kleines CD-Lexikon	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Magazin (3DO, Mac, Sega, CD-i)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Magazin (Musik CDs)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Softwaretest:						
Art Gallery	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Softwaretest:						
Hard Days Night	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Softwaretest: Plan it!	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spieletest:						
Gabriel Knight	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spieletest: Iron Helix	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spieletest:						
Rebel Assault	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tips und Tricks:						
Journeyman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tips und Tricks:						
Tentacle	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wieviel Spin braucht das ROM?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5a. Bitte bewerten Sie einige Beiträge aus der CD PLAYER-CD-ROM mit einer Schulnote (von 1 = "sehr gut, toller Artikel" bis 6 = "ungenügend, interessiert mich nicht die Bohne").

Artikel	1	2	3	4	5	6
Comic Starkiller	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Daten Player	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Demo:						
Dracula Unleashed	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Demo: Living Books (New Kid)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Demo: Pinball Fantasies	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Menü (CDPLAYER.EXE)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Patches (allgemein)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Video: Multimedia						
Leserbriefe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Video:						
Origin Demo Reel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Video:						
Peter Gabriel Xplora	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Wieviel Mark geben Sie durchschnittlich pro Monat für den Kauf von PC-Spielen, PC-Hardware und PC-"Nicht-Spiele-Software" aus?

Betrag	Spiele	Hardware	Software
Bis 50 Mark	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
51 bis 100 Mark	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
101 bis 150 Mark	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
151 bis 200 Mark	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
201 bis 250 Mark	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
251 bis 300 Mark	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
300 bis 400 Mark	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Über 400 Mark	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Bis zu welchem Einzelpreis pro Produkt bestellen Sie Programme bei Versandhändlern?

<input type="radio"/>	Bis 50 Mark
<input type="radio"/>	51 bis 100 Mark
<input type="radio"/>	101 bis 150 Mark
<input type="radio"/>	151 bis 200 Mark
<input type="radio"/>	Über 200 Mark

8. Wieviele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar von CD PLAYER?

<input type="radio"/>	1
<input type="radio"/>	2
<input type="radio"/>	3
<input type="radio"/>	4
<input type="radio"/>	5 oder mehr

9. Wie oft würden Sie CD Player in der jetzigen Form kaufen?

<input type="radio"/>	Jeden Monat
<input type="radio"/>	Alle zwei Monate
<input type="radio"/>	Alle drei Monate
<input type="radio"/>	Nur, wenn eine Ausgabe mich interessiert

10. Wodurch sind Sie auf CD PLAYER aufmerksam geworden?

<input type="radio"/>	Auslage bei meinem Zeitschriftenhändler
<input type="radio"/>	Empfehlung von Freunden
<input type="radio"/>	Werbung in DOS International
<input type="radio"/>	Werbung in Highscreen Highlights
<input type="radio"/>	Werbung in Windows Konkret
<input type="radio"/>	Werbung in PC Player
<input type="radio"/>	Werbung in Fit for Fun
<input type="radio"/>	Werbung in Chip
<input type="radio"/>	Werbung in PC Praxis
<input type="radio"/>	Sonstiges:

11. Welche der Fachzeitschriften / CD-ROM-Publikationen lesen bzw. kaufen Sie?

Zeitschrift	Lesen ich	Kaufe ich
ASM	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CD View	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chip	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DOS International	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Highscreen		
Highlights	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Inside Multimedia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Multimedia CD-ROM		
ROM Magazin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PC Games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PC Joker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PC Player	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PC Praxis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PC Review	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PC Welt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Play Time	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Power Play	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Power Play CD-ROM	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Win	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Win CD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Windows Konkret	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Persönliche Daten

Alter: _____

- ☐ männlich
☐ weiblich

Welche Schule besuch(t)en Sie?

- ☐ Volksschule/Hauptschule
☐ Weiterführende Schule/Mittlere Reife
☐ Abitur/Hochschulreife
☐ Studium

Wos mochen Sie beruflich?

- ☐ Angestellter
☐ Selbständig
☐ Schüler
☐ Student
☐ Auszubildender
☐ Ich bin nicht berufstätig

Die folgenden Angaben brauchen Sie nur zu machen, wenn Sie an der Verlosung teilnehmen möchten:

Name: _____

Anschrift: _____

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: _____

DEMNÄCHST IN IHREM LAUFWEAK

Vorhang auf für die CD-ROM-News: Auf dieser Seite sehen Sie Produkte, die erst in ein paar Monaten erscheinen werden.

Myst



Leider erst kurz nach Redaktionsschluss erschien die PC-Version von Broderbunds »Myst«. Das (man verzeihe das Wortspiel) mystische Adventure hat auf dem Macintosh schon stapelweise Preise eingeehmt. Es schlägt Sie auf eine Gruppe von seltsamen Inseln, auf denen sich komplexe Maschinen befinden. Ihre Aufgabe ist es, die Maschinen wieder zum Laufen zu bringen. Die darum gespannte Handlung schweift aber gerne ab und lädt zum Entdecken ein – bei Myst geht es nicht um das »Gewinnen«, sondern um den Spaß bei der Erforschung dieser seltsamen Welt. Das Programm soll unter Windows 3.1 laufen.

11th Hour



Nach dem großen Erfolg von »7th Guest« (schon jetzt weltweit 400.000 verkaufte Exemplare) darf eine Fortsetzung nicht fehlen. In »The 11th Hour« betreten Sie 30 Jahre später das Geisterhaus, um nach einer verschwundenen Fernsehreporterin zu suchen. Im völlig verfallenen Gebäude erwartet Sie eine neue Handlung, 22 neue Denksportaufgaben und noch aufwendigere Grafik.

Rise of the Robots

Verrückt spielende Roboter sind ein beliebtes Thema in der Spielebranche. In »Rise of the Robots« rastet eine ganze Fabrik mit Blechkerlen aus. Sie übernehmen die Rolle eines Cyborgs, halb Mensch, halb Maschine, der in die Fabrik eindringt und den diver-



sen Robotern den Garaus machen soll. Hinter vielen, optisch sehr eindrucksvollen Standbildern und Animationen verbirgt sich allerdings »nur« ein Prügelspiel im Stile von »Street Fighter« und Ca., bei dem zwei Roboter sich gegenseitig die Metallbirnen einhauen wollen. Zu Redaktionsschluss wurde noch fleißig an den entscheidenden Elementen (Steuerung und Gegnerintelligenz) gearbeitet.

Voyeur

Nachdem sich die Philips CD-i-Hardware nicht so gut verkauft, wie erwartet, hat sich der Hersteller entschlossen, der Software-Firma Interplay Lizenzen für die PC-Umsetzungen der bekanntesten CD-i-Spiele zu geben. Als erstes stiehlt Philips aktueller Vorzeigetitel, das Spiel »Voyeur«, auf dem Programm. Im Stile alter Hitchcock-Filme schauen Sie mit einem Fernglas in der Fenster einer Villa. Dort residiert ein Ex-Astronaut, der



+++ Electronic Arts wird in Zukunft alle Spiele parallel auf CD und auf Diskette veröffentlichen. Da die CDs preiswerter in der Produktion sind, wird der Preisvorteil an die Kunden in Form von Bonus-Programmen oder niedrigeren Verkaufspreisen weitergegeben. Die CDs sind vorerst aber nur ein Disketten-Ersatz; die Spiele müssen weiterhin komplett auf Festplatte installiert werden.

+++ Microsoft wird nach dem großen Erfolg der englischsprachigen »Dinosaur« fast alle CD-ROM-Titel aus den USA nach Deutschland holen. Übersetzungen sollen aber nur bei wenigen Verkaufstorken Titeln erfolgen. Den Anfang werden deutschsprachige »Microsoft Dinosaurier« machen.

+++ Rock auf CD-ROM setzt sich durch. Zu den angekündigten Titeln für 1994 gehören unter anderem eine David-Bowie-Anthologie, ein Sampler von Heart, eine Multimediale Umsetzung von Madonna's Erotica sowie die Rockoper Tommy.

+++ Compuserve will im Laufe des Jahres seinen Kunden einen Multimedia-Service anbieten. Die Daten aus den Online-Datenbanken werden dabei von einer CD-ROM, die Sie in Ihr Laufwerk legen, ergänzt. Erste Versuche werden für den Sommer 1994 erwartet.

+++ Schon zum Jahresende soll »Imperial Assault«, die Fortsetzung zum LucasArts-Renner »Rebel Assault« erscheinen.



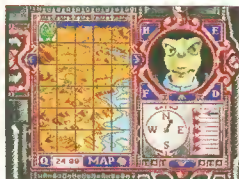
sich zum Präsidenten der USA wählen lassen will, aber ein schreckliches Geheimnis verbirgt.

Mit einer kräftigen Prise Sex und Crime versuchte Philips seine CD-i-Verkäufe anzukurbeln; auf dem PC sollte diese Mischung sicher in den Hitlisten niederschlagen.

Zombie Dinos from Planet Zeltoid

Der andere Titel, den sich Interplay aus dem CD-i-Programm geschnappt hat, ist ein Lern- und Strategiespiel für Kinder, in dem es natürlich um Dinosaurier geht.

Böse Aliens aus dem All wollen sich die Dinos der Erde unter den Nagel reißen; sie schnappen sich eine Zeitmaschine, reisen in die Vergangenheit und versuchen, die Dinos zu retten.



Knowledge Adventure

Nach vor einem Jahr war die Firma »Knowledge Adventure« ganz stolz, »Multimedia ohne CD-ROM« anzubieten. Inzwischen stellen die Amerikaner ihre Palette von Lernprogrammen auch auf die silbernen Scheiben um – mit verblüffenden Ergebnissen.

Waren auf den Disketten-Versionen schon in wenige Megabyte ganze Bücher und viele Bilder gequetscht, überzeugen die CD-ROMs mit 3D-Animationen, Videofilmen und

Material gleich für mehrere Fernsehdokumentationen. Zu den neuen Titeln gehören »klassische« Themen wie das »3D Body Adventure«, welches den menschlichen Körper genauestens erklärt, aber auch sehr abgefahrene Titel wie das »Bug Adventure«, bei dem es um die Welt der Insekten geht – von der Spinne bis zum Käfer.

(bs)

WIEVIEL SPIN BRAUCHT DAS ROM?

Die CDs drehen sich immer schneller – aber was bringen die neuen Multispin-CD-ROMs im täglichen Einsatz wirklich?



iele CD-ROM-Pioniere örgern sich: Wer sich Mitte 1993 ein CD-ROM kaufte, mußte feststellen, daß schon wenige Monate später die Laufwerke einen Quantensprung nach vorne gemacht haben. Mit »Doublespeed«-Technologie werden die CDs doppelt so schnell gelesen. Die neuen Doublespeed-Laufwerke kosten dabei etwa dasselbe wie die Singlespeed-Kallegen vor sechs Monaten. Und im High-End-Bereich drehen sich die CDs nach schneller: NEC hat schon mehrere »Multispin«-Laufwerke auf dem Markt, die mit dreifacher Geschwindigkeit arbeiten; vierfache und gar sechsfache Drehzahlen darf man schon in Kürze erwarten.

WIE FUNKTIONIERT'S?

Der Name »Doublespin« von NEC sagt es schon: In diesen Laufwerken dreht sich die CD einfach schneller. Die älteren CD-ROM-Laufwerke verwendeten Mechaniken, die auch beim Bau von CD-Playern für den Audio-Bereich benutzt wurden. Da sich eine Audio-CD nicht sehr tall anhört, wenn man sie doppelt so schnell abspielt, gab es kein Verlangen nach der Beschleunigung dieser Hardware. Nachdem der CD-ROM-Markt aber regelrecht explodierte, machte es Sinn, neue Mechanik-Typen nur für den ROM-Einsatz zu entwickeln. Seitdem drehen die Motoren die CD doppelt so schnell. Das ist natürlich nicht der einzige Unterschied: Die Elektronik im Laufwerk muß die Daten in kürzeren Zeiteinheiten verarbeiten und schneller zum PC schicken.

Die an sich verblüffend einfache Idee wurde schnell von anderen

Laufwerksherstellern aufgegriffen. Da sich NEC die Begriffe »Doublespin« und »Multispin« als Warenzeichen schützen ließ, heißen solche Schnelldreher normalerweise »Doublespeed«-Laufwerke.

Einige Hersteller untertreiben sogar, wenn sie nur von einer Verdopplung reden. Manche Laufwerke von Tashiba drehen die CD-ROMs sogar 2,3-mal so schnell. Sa ergibt sich, daß diese Laufwerke nachmal rund 30 Prozent schneller sind als die »normalen« Doublespeed-Modelle.

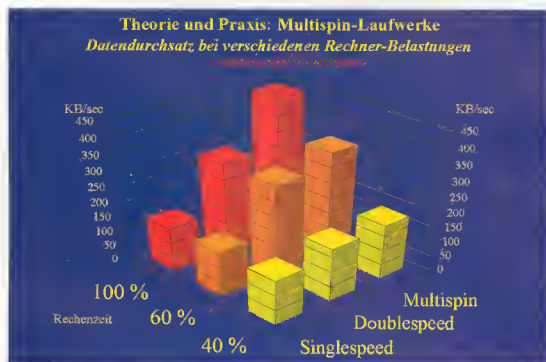
WAS BRINGT'S?

In der Theorie ist die Rechnung ganz einfach: Ein Singlespeed-Laufwerk liefert ca. 150 Kilabyte in der Sekunde beim Computer ab. Beim Doublespeed wird dieser Wert verdoppelt (300 KB/sec), und bei NECs Multispin-Laufwerken verdreifacht (450 KB/sec). Das heißt für die Praxis aber nach lange nicht, daß jetzt alle Programme automatisch dreimal schneller laufen.

Zum erfolgreichen Datentransfer gehören nämlich immer zwei: Das CD-ROM kann die Daten nun schneller liefern, aber kann der PC sie überhaupt in dieser Geschwindigkeit verarbeiten? Sa wird mon beispielsweise bei manchen billigen SCSI-Anschlüssen überhaupt nicht glücklich mit dem NEC-Laufwerk: Statt 450 KB/sec rasen nur rund 280 KB/sec in den PC. Das SCSI-CD-ROM-Interface ist in diesem Fall gar nicht auf sa hohe Geschwindigkeiten vorbereitet. Da hilft nur der Kauf eines neuen SCSI-Adapters.

Um dieses Problem in unserem Praxistest auszuschließen, haben wir ein NEC-ROM vom Typ »3xi« an einen schnellen Local-Bus-SCSI-Adapter angeschlossen, der garantiert keine Bremse anlegt. Die Doublespin-Technologie vertritt ein Laufwerk von Pionasnic (CR-563), welches wir über eine Soundblaster-Karte angeschlossen haben. Für Singlespin tritt ein älteres Modell von Mitsumi (LR-005) an, das mit der schnellen DMA-Transfer-Methode und eigenem Interface arbeitet.

Ein Benchmark-Test mit dem Programm »CD Bench« zeigt die zu erwartenden Datenraten von ca. 150, 300 und 450 KB/sec. Allerdings hat bei CD Bench der Computer nichts anderes zu tun, als die Daten von der CD zu lesen. In einem Spiel ist der PC aber auch mit der Darstellung von Grafik und dem Abspielen von Sound beschäftigt. Deswegen nehmen wir einen Benchmark von der CD-ROM »MPC Wizard 2« zur Hand. Dieser simuliert was passiert, wenn sich der PC nur nach zu 60 und zu 40 Prozent seiner Zeit um das CD-ROM kümmern kann. Und siehe da: Multispin verliert schon hier an Geschwindigkeit.



Im Prinzip sind Multispin-Laufwerke dreimal so schnell – doch wehe, der PC muß nebenbei noch etwas anderes tun. Wenn nur 40 Prozent der Rechnerzeit zur Verfügung stehen, fallen alle Laufwerke fast auf Singlespeed-Niveau zurück.



keit. Während das Singlespeed-Laufwerk immer brov bei der 150 bleibt, rutscht das Doublespeed-Laufwerk im 40-Prozent-Test auf 177 kb/sec ab; das Multispin bleibt auf 184 KB/sec stecken – noch nicht mal die Hälfte der Maximol-Leistung.

Als zweiten Test sollen die CD-ROMs Videoclips aus der Software »Video für Windows« obspielen. Bei einem sehr großen Clip, der theoretisch auf einem Doublespeed-Laufwerk obspielbar wäre, kommen die schnellen Laufwerke trotzdem ins Stocken. Das Dekodieren der Daten dauert so lange, daß die volle Geschwindigkeit von 300 KB/sec nicht aufrecht erhalten werden kann.

NUR WENIGE VORTEILE FÜR SPIELE

Als nächstes nehmen wir uns ein CD-ROM-Spiel vor, das relativ viele Daten von der CD nachlädt. Die Flugsimulation »Strike Commander« muß vor jeder Mission einige Megabyte ins RAM des PC schoufeln. Wir scholten den Trainingsmodus ein und stoppen die Zeit vom Klick auf den letzten Menüpunkt bis zum Erscheinen des Cockpit-Fensters auf dem Bildschirm. Während das Singlespeed-Laufwerk satte 40 Sekunden braucht, sitzt das Doublespeed-Laufwerk nur noch 27 Sekunden an dieser Aufgabe. Das ist schneller, aber keinesfalls doppelt so schnell. Das Multispin-Laufwerk bricht ebenfalls keine Geschwindigkeitsrekorde: Mit 25 Sekunden Lodezeit werden nur 2 Sekunden gegenüber dem Doublespeed-Laufwerk gewonnen.

Anschließend lassen wir »Rebel Assault« auf die drei Laufwerke los. Hier läuft die Grafik auf allen Laufwerken in der gleichen Geschwindigkeit; allerdings verspricht der Hersteller auf Doublespeed eine höhere Bildqualität. Und tatsächlich, zwischen der »1X«- und der »3X«-Einstellung im Konfigurationsmenü gibt es einen deutlich sichtbaren Unterschied. Die Freude schlägt jedoch schnell um: Als wir spößeshalber auch auf dem langsamen Mitsumi Rebel Assault mit dem »3X«-Porometer starten, erreichen wir die gleiche Bildqualität wie auf dem NEC-Laufwerk. Alle drei bis vier Sekunden bleibt das Spiel zwar für einen winzigen Augenblick stehen, doch dies können wir mit einer Korrektur auf den »2X«-Porometer beheben. Ein Anruf beim Hersteller klört: Dieser Porometer hat eigentlich gar nichts mit der Geschwindigkeit der CD zu tun. Die Programmierer gehen aber stillschweigend davon aus, daß sie bei einem Singlespeed-Laufwerk weniger Rechenzeit hoben, um die Grafik »auszuschmücken«. Bei einem leistungsfähigen PC (in unserem Fall ein 486 DX2 mit 50 MHz), können aber auch Singlespeed-Laufwerke den schöneren Modus problemlos verwenden, weil der PC eben Zeit genug für komplizierte Grafikberechnungen hat.

Zum Abschluß unseres Tests probieren wir noch einige der CD-ROM-Titel aus, die durch besonders üble Lodezeiten glänzen: Windows-Spiele wie »Hell Cob« und »Journeymon Pro-



Rebel Assault wird nicht schneller, sondern bietet glattere Bilder bei hoher Geschwindigkeit: Links sieht man deutlich farbige Quadrate (Einstellung 1X), rechts hingegen relativ glatte Oberflächen (Einstellung 3X). Das rechte Bild kriegen auch viele PCs mit Singlespeed-Laufwerken hin.

ject« lassen sich zwar nicht besonders gut mit der Stoppuhr messen, aber indem wir die Programme

direkt hintereinander auf allen drei Laufwerken ausprobieren, stellen wir die subjektive Spielgeschwindigkeit fest. Beide Spiele bleiben dabei trotz Multispin immer noch langsam. Es gibt zwar einen deutlichen Unterschied, das Multispin verkürzt manche Lodezeit erheblich, doch der Spielfluß ist weiterhin träge. Hier sind schnellere Laufwerke also keine Patentlösung – die Programmierer sollten sich besser onstrengen, effektivere Software zu schreiben.

KEIN UPGRADE NOTWENDIG

Fozit unserer Praxis-Tests: Ihr Singlespeed-CD-ROM ist noch nicht schrottreif. Es kann weiterhin alle gängigen Titel problemlos und in guter Qualität obspielen. Doublespeed verkürzt Ihre Wartezeiten ein wenig und kann für Qualitätsverbesserungen sorgen. Multispin mit dreifacher Geschwindigkeit zahlt sich hingegen koun aus, wenn Sie hauptsächlich Spiele einlegen. Zwar können diese Laufwerke schneller laden, Datenbanken schneller durchforsten und Wartezeiten mit Profi-Windows-Software verkürzen; doch die Geschwindigkeitsvorteile verpuffen bei den meisten Spielen wirkungslos. Bevor Sie olsa nahezu tausend Mork für ein neues CD-ROM ausgeben, sollten Sie vielleicht einen schnelleren Prozessor oder mehr RAM ins Auge fassen. Wenn Sie hingegen sowisa ein neues Laufwerk koufen, dann setzen Sie Doublespeed auf die Einkaufsliste – der Preisunterschied beträgt in den meisten Föllen weniger als hundert Mork und die Verdopplung zohlt sich bei manchen Spielen zumindest teilweise aus. (bs)



Beim Spiel Strike Commander verkürzen schnellere Laufwerke zwar die Ladezeiten, aber bei weitem nicht so stark, wie die Theorie verspricht

Mit Werbeversprechen wie »3000 Prozent schneller« machen Cache-Programme von sich reden. Können sie diese kühnen Behauptungen halten?

FLOTTES RAM STATT LAHMES



egal ob Singlespeed oder Multispin – Zwangspausen haben Sie beim CD-ROM immer wieder. Seien es auch nur zwei Sekunden, die Sie auf ein Bild warten müssen. Sobald Sie diese zwei Sekunden immer und immer wieder däumchendrehend vor dem PC sitzen, erliegen Sie gerne den Versprechungen der Cache-Programmierer. »Bis zu 3000 Prozent schneller« sollen Ihre CDs gelesen werden. Schafft ein Cache vielleicht, was ein Multispin-Laufwerk nicht hinkriegt?

WAS IST EIGENTLICH EIN CACHE?

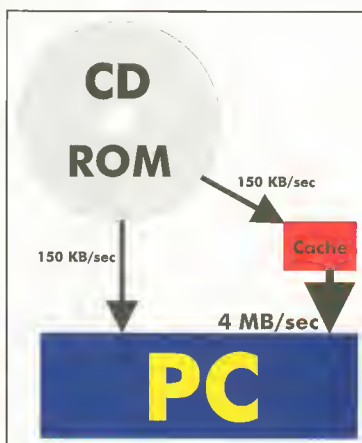
Das Wort Cache kommt aus dem französischen (ungewöhnlich für ein Computer-Wort), wird aber auf englisch »Käsch« ausgesprochen und bedeutet etwa soviel wie »Zwischenlager«. Die Funktion eines Cache kann man sich vielleicht mit folgendem Beispiel am besten vorstellen: Die Firma »Hau drauf« stellt alle möglichen Formen von Nägeln her. Einige wenige Nägel sind so beliebt, daß sie ständig bestellt werden, andere sind echte Ladenhüter. Lagerarbeiter Harald S. ist es leid, alle zehn Minuten wegen des beliebten Nagels 43-D ins Lager zu laufen; deswegen stellt er sich eine ganze Kiste neben den Schreibtisch. Will jemand wieder einen 43-D haben, muß Harald nicht ins Lager laufen, sondern greift den Nagel mit einer Handbewegung aus seinem Cache. Will ein Kunde hingegen den ungewöhnlichen Nagel 73-Z haben, muß er wieder ins Lager; aber da das nur ein paar Mal am Tag passiert, hat sich Harald viele Wege ins Lager gespart, die er gemütlich bei der Lektüre von CD Player an seinem Schreibtisch verbringt. Ein Cache-Programm arbeitet genauso. Daten, die sehr oft angefordert werden, bleiben immer im RAM des PCs, im Cache-Speicher. Da das RAM einige dutzend Mal schneller reagiert, als ein CD-ROM-Laufwerk, scheinen die Zugriffe insgesamt schneller abzulaufen.

WAS CACHET SICH AM BESTEN?

Wenn Sie einem Cache-Programm zwei MByte RAM anbieten, um Daten von der CD-ROM zwischenspeichern, klingt das im ersten Augenblick gewaltig. Ist die CD aber mit rund 650 MByte richtig voll, dann sind das gerade mal 0,3 Prozent, die Sie zwischenspeichern könnten. Bei 99,7 Prozent aller CD-ROM-Zugriffe muß weiterhin die CD abgefragt werden. Wie kann so ein Programm da überhaupt einen Geschwindigkeitsgewinn herausholen?

Dazu müssen Sie wissen, daß die großen Wartezeiten auf der CD gar nicht mal vom Lesen der Daten herrühren, sondern vom Suchen der Daten. Eine CD wird, ähnlich wie eine Schallplatte, in einer großen Spirale beschrieben. Die Spur dieser Spirale ist etwa hundertmal dünner als ein menschliches Haar. Nehmen wir nun an, Sie suchen eine bestimmte Stelle auf der CD-ROM. Jetzt müssen Sie den Laserstrahl, der die Daten liest, exakt an der richtigen Stelle positionieren. Das geschieht zum einen über einen Spiegel, der für die feinen Bewegungen zuständig ist; ein Motor bewegt Laser und Spiegel, um Abstände größer einem Millimeter zurückzulegen. Wenn Sie nun von einem Ende der CD an ein anderes fahren, dauert es einen Augenblick. Dies ist die sogenannte Zugriffszeit, die bei modernen CD-ROMs im Durchschnitt zwischen 250 und 600 Millisekunden liegt; üblich sind etwa 350 Millisekunden oder umgerechnet eine Drittelsekunde. Während dieser Drittelsekunde hätte das CD-ROM mindestens 50 Kilabyte Daten schicken können; aber es war lediglich damit beschäftigt, Daten zu suchen. In Wirklichkeit ist die Lage sogar noch schlimmer: Wenn Sie eine bestimmte Datei auf der CD lesen wollen, muß der Laserstrahl erst an den Anfang der CD bewegt werden, in dem sich ein Verzeichnis aller Dateien befindet. Nachdem das Verzeichnis durchsucht wurde, fährt dann der Laser zur Datei. Dieser ganze Vorgang kann gut eine Sekunde dauern. Würden Sie 100 kleine Dateien mit 1,5 Kilabyte laden wollen, dauert das nicht eine Sekunde (150 KByte pro Sekunde) sondern über anderthalb Minuten. Deswegen ergibt sich ein riesiger Geschwindigkeitsvorteil,

wenn das Inhaltsverzeichnis der CD ständig im RAM des PCs verbleiben kann. Genau an dieser Stelle setzen die meisten Cache-Programme an. Dieses Inhaltsverzeichnis braucht auch bei randvollen CDs selten mehr als ein Megabyte; deswegen kann das Cachen von nur 0,3 Prozent



So arbeitet ein Cache: Ein Teil der Daten des CD-ROMs wird im RAM zwischengespeichert. Wenn diese Daten von einem Programm angefordert werden, geht das Lesen aus dem RAM etwa zehn- bis zwanzigmal schneller als von CD.

ROM

der Information schon eine deutliche Steigerung der Geschwindigkeit bedeuten.

WO NUTZT DER CACHE NICHTS?

Wenn Sie eines der CD-ROM-Spiele spielen, bei denen minutenlange Videoclips abgespielt werden, die auf der CD mehrere Megabytes belegen, nutzt Ihnen der Cache natürlich nur wenig. Das ganze Video paßt unmöglich in den Speicher und daß Sie immer wieder nur ein paar Sekunden zurückspulen, ist eher unwahrscheinlich. Bei Programmen wie Rebel Assault oder Critical Path wird aufgrund des Caches der Spielfluß kaum beschleunigt. Lediglich die Installation wird vielleicht ein wenig schneller erfolgen, weil hier eher kleinere Dateien gelesen werden.

Ein anderes Beispiel für Anwendungen, bei denen der Cache nicht viel bewirken kann, ist das Lesen von Photo CDs. Auch hier liest der Computer die Daten meist nur einmal und am Stück, ohne hin- und herzufahren.

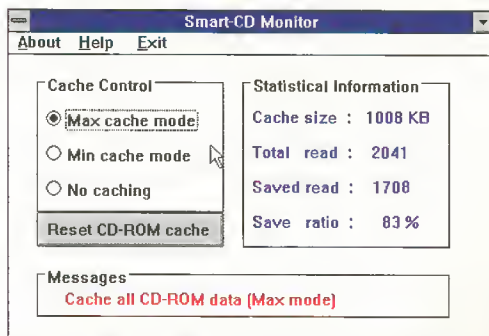
WELCHE CACHE-PROGRAMME GIBT ES?

Es gibt drei verschiedene Arten von Cacheprogrammen für CD-ROMs. Die erste Methode halten wir für zweifelhaft; in unseren Tests hat sie bei Spielen nur Verlangsamungen eingebracht. Das Programm »CD Speedway« benutzt Ihre Festplatte als Datencache. Wenn Sie auf der CD eine 800 Kilabyte lange Datei zu lesen beginnen, schaltet sich CD Speedway dazwischen und kopiert diese auf die Festplatte. Sollten Sie jetzt in dieser Datei hin- und herhuschen, dann wäre die Festplatten-Version auch viel schneller. Aber kein CD-ROM-Spiel macht das; die lesen alle Daten am Stück. Und da CD Speedway immer wieder dicke Dateien auf die Festplatte schreibt, wird Ihr System langsamer anstatt schneller. Die zweite Gruppe von Cacheprogrammen sind die »dummen« Caches, die einfach Sektoren der CD-ROM im RAM zwischenspeichern. Dazu gehört beispielsweise »SmartDrive 5.0«, welches »MS DOS 6.2« beiliegt. Wenn kurz hintereinander mehrere Dateien geöffnet werden, beschleunigt der Cache hier die Verzeichnis-Zugriffe. Sobald aber eine dicke Datei geladen wird, die den Cache komplett ausfüllt, wird das gecochete Verzeichnis verdrängt. Das kommt zwar selten vor, vermindert aber die Effektivität.

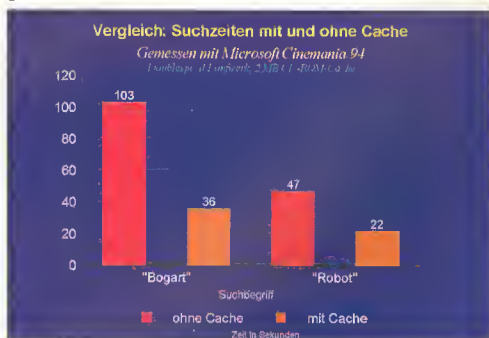
In die dritte Gruppe gehören die »intelligenten« Cache-Programme. Sie merken sich das Inhaltsverzeichnis der Diskette in einem Extra-Cache und nutzen den übrigen Speicher, um

nach zusätzlich kleinere Dateien zwischenzulagern. Wenn hingegen eine große Datei, die gar nicht in den Speicher paßt, geöffnet wird, halten sie sich varnehm zurück, weil sie wissen, daß sie hier sowieso nichts beschleunigen könnten. Dadurch wird der Cache-Speicher sehr effektiv ausgenutzt. Zwei Programme dieser Gruppe sind »SmartCD« von Systemex und »Corel CD Power Pak« von Corel. Beide Programme haben aber einen anderen Nachteil: Während SmartDrive den Cache für alle Laufwerke gleichzeitig benutzen kann, also sowohl für Festplatten wie für CD-ROMs, sind die beiden speziellen CD-Caches nur für CD-ROMs gedacht. Wenn Sie bei SmartDrive also 4 MByte für alle Laufwerke haben und diese bei CD-Benutzung automatisch voll für die CD genutzt werden, müssen Sie bei SmartCD und Power Pak das RAM aufteilen: 2 MByte für die Festplatte und 2 MByte für die CD. Sollten Sie bei einem Programm gerade das CD-ROM nicht nutzen, sind diese 2 MByte verschenkter Platz.

Ein solches intelligentes Cache-Programm lohnt sich für Sie also nur unter zwei Voraussetzungen: Sie müssen wirklich viel mit CD-ROM-Titeln aller Art arbeiten und Sie haben nichts dagegen, von Hand auszuknablen, welches die beste RAM-Verteilung für Ihr System ist. (bs)



Manche Cacheprogramme (im Bild SmartCD) haben spezielle Software um das Tempo und den RAM-Bedarf zu analysieren und genau auf Ihre Verhältnisse abzustimmen.



Während Spiele kaum von Caches profitieren, machen sie bei Anwendungsprogrammen viel Sinn. Hier haben wir in Cinemania mal mit und ohne Cache alle Texte mit den Wörtern »Bogart« und »Rabat« suchen lassen – mit Cache geht es mehr als doppelt so schnell.

TURN IT ON!

**Kitzeln Sie ein wenig
Speed aus dem CD-ROM: Ein paar kleine
Tricks vermindern Wartezeiten und
schonen Ihre Nerven.**



CD-ROM-Laufwerke sind wahrlich keine Tempa-Käni-ge. Nicht nur die langsame Datenübertragung, auch die langen Zugriffszeiten verführen oft zum Fingernägelka-uen. Wenn Sie Ihren CD-ROM-Treiber nicht optimal kanfigu-riert haben, legen Sie den CDs die Handbremse an. Und wie Sie gleich sehen werden, wird eine CD nicht nur ein wenig, sondern drastisch langsamer, wenn nicht alles stimmt.



DAS PROBLEM

Ein CD-ROM liefert im normalen Singlespeed-Modus ziem-lich genau 150 Kilabyte Daten pro Sekunde. Der PC muß sich diese Daten regelmäßig und pünktlich beim CD-ROM abha-len. Wenn der PC nämlich ein paar Bytes verpaßt, muß das CD-ROM umständlich den Laser neu positionieren, um diese Bytes wieder zu erwischen. Das dauert wesentlich länger als bei einer Festplatte oder sogar einer Diskette. Deswegen ist es besonders wichtig, daß die Treibersoftware sich regelmäßig um das CD-ROM kümmert.



DER TREIBER

Um ein CD-ROM anzusprechen, benötigen Sie normalerwei-se zwei Komponenten. Ein Treiber wird in der Datei CON-FIG.SYS geladen. Dieser Treiber steuert die Hardware des CD-ROMs und sendet ihm Kammandas. Der Treiber alleine kann aber CDs noch nicht in das MS-DOS-Format umwan-deln. Er liefert lediglich die einzelnen »Sektoren« der CD. Da fast jeder CD-ROM-Typ ein eigenes Interface besitzt, gibt es auch Dutzende von unterschiedlichen Treibern. Ein pas-sender Treiber sollte eigentlich bei Ihrem Laufwerk beiliegen, wenn Sie es kaufen – ohne Treiber ist das Laufwerk nutzlos. Viele CD-ROMs werden sogar mit mehreren Treibern ausge-liefert, die auf unterschiedliche Art und Weise das CD-ROM ansprechen. Am einfachsten sind Treiber, die »Software Pal-ling« betreiben. Hier muß der PC selber aufpassen, daß er keine Daten von der CD verpaßt. Ein Treiber mit »IRQ«-Funk-tion erhält hingegen vom CD-ROM immer eine Nachricht (Interrupt), wenn neue Bytes abgehandelt werden müssen. Tech-nisch am komplexesten sind Treiber mit »DMA-Transfers«.

Auch hier wird der PC per Interrupt benachrichtigt, aber das Laufwerk schreibt selbst die angeforderten Daten in den Spei-cher des PCs. Das geht schneller, als müßte der PC sich Byte für Byte an der CD-ROM-Schnittstelle abholen.

Salange alles glatt geht, sind alle drei Treiber gleich schnell. Sobald aber der PC neben dem Lesen der Daten noch etwas anderes machen muß, beispielsweise Daten entpacken oder Videos auf den Bildschirm bringen, ist ein technisch einfacher Treiber im Nachteil. Die Chance, daß der PC Daten verpaßt, ist bei der langsameren Software-Polling-Methode größer als bei einem DMA-Transfer.

Sie sollten deswegen wenn möglich bei Ihrem CD-ROM immer DMA-Transfers aktivieren; aber nicht alle CD-ROMs bieten diese Möglichkeit und auf manchen PCs beißen sich die DMA-Transfers mit Soundblaster-kompatiblen Karten. Wenn Schwierigkeiten auftreten, sollten Sie gleich auf einen Treiber mit IRQ-Funktion umsteigen. Auf einem 486er werden Sie kaum einen Unterschied feststellen können. Lediglich die »Soft-ware Palling«-Methode sollten Sie in jedem Fall meiden. Hier muß der PC selbstständig in Warteschleifen das CD-ROM abfra-gen und bremst deswegen entweder das Video aus oder verpaßt immer wieder mal ein paar Bytes, was, wie oben erklärt, zu großen Geschwindigkeitsverlusten führt.



DER KONVERTER

Der zweite im Bunde ist das Programm MSCDEX von Micro-soft. Es ist zum einen Bestandteil von neueren MS-DOS-Ver-sionen, zum anderen liegt es fast jedem CD-ROM bei. MSC-DEX nimmt die Sektoren an, die der Treiber liefert, und wan-delt diese in ein für MS-DOS verständliches Format um. Im Laufe der Jahre hat Microsoft immer Feintuning an diesem Programm betrieben; wenn möglich sollten Sie sich unbedingt die Version 2.23 besorgen, die zu Redaktionsschluß die ak-tuellste und schnellste war.

MSCDEX erlaubt es Ihnen, Buffer anzulegen. In diesen Buf-fern speichert das Programm bevorzugt Sektoren des Inhalts-verzeichnisses zwischen. Je mehr Buffer Sie also MSCDEX gön-nen, desto schneller können Dateien auf dem CD-ROM geles-en werden. Mit dem Parameter /M setzt man die Zahl der zu buffernden Sektoren fest. Bei /M:64 (dem Maximalwert) sind das 64 Sektoren zu je 2048 Byte, also 128 KByte. Einen solchen Buffer wollen Sie sicher nicht im normalen DOS-Spei-cher unterbringen, deswegen sollten Sie die Zeile um den Parameter /E erweitern. Nun bringt MSCDEX die Buffer im EMS-Speicher unter, sofern EMS in Ihrem PC vorhanden ist.



DER CACHE

Siefern Sie nicht auf ein speziell getunt CD-ROM-Cache-Pro-gramm aus sind (siehe auch die beiden vorherigen Seiten) sollten Sie sich für einen Update auf die MS-DOS-Version 6.2 erwärmen lassen. In dieser MS-DOS-Version befindet sich nämlich das Programm SmartDrive 5.0, welches es erlaubt, CD-ROM-Laufwerke zu »cachen«. Das bringt Ihnen sehr große Geschwindigkeitsvorteile, wenn Sie mit Datenbanken auf CD-ROM oder Shareware-CDs mit vielen Dateien arbeiten. Bei

```
C:\>cd \windows\loadhl /R C:\WINDOWS\MSCDEX.EXE /S /d:mscd001 /l:g /m:16 /e /o
MSCDEX Version 2.23
Copyright (C) Microsoft Corp. 1986-1993. All rights reserved.
Drive G: = Driver MSCD001 unit 0
4240 bytes free memory
3152 bytes expanded memory
13277 bytes CD2
112 bytes static DATA
625 bytes dynamic DATA
16304 bytes used
```

Im Microsoft-Treiber MSCDEX lassen sich diverse Bufferwerte einstellen, die den Datenfluß von der CD optimieren



Mit Benchmark-Programmen wie »CD Bench« können Sie die Leistung Ihres Laufwerks überprüfen

vielen Spielen kann der Cache nichts bewirken, aber da er auch nichts langsamer macht, kann er nicht schaden.

Ab einer Größe von 256 bis 512 Kilabyte bringt Smart-Drive schon das komplette Inhaltsverzeichnis einer CD-ROM in seinem Speicher unter. Der Zugriff auf viele einzelne Dateien läuft dann um ein vielfaches schneller, was man insbesondere beim DIR-Befehl merkt. Allerdings lohnt es sich kaum, mehr als 1 Megabyte Cache für die CD bereitzustellen; ab dieser Größe nimmt die effektive Arbeitsgeschwindigkeit praktisch kaum zu, wenn Sie nach mehr RAM in den Cache packen.

LAUFWERKS-EIGENHEITEN

Fast alle CD-ROM-Laufwerke haben auch intern einen Buffer-Speicher als Hardware eingebaut. Damit die Daten unregelmäßig und stößweise gelesen werden können, merken sich die CD-ROMs zwischen 32 und 128 Kilabyte gelesene Daten intern. Allerdings funktionieren diese Buffer nur »am Stück«. Sie dienen lediglich dazu, daß der PC nicht wegen eines einzigen verpaßten Bytes nochmal von vorne beginnen muß, sondern daß er sich die Daten stößweise gebündelt beim CD-ROM abholen kann. Einige preiswerte CD-ROMs verzichten auf solche Bufferspeicher und verlagern diese Funktion in den PC. Wenn Sie schon bei der Treiber-Software in der CONFIG.SYS-Datei eine Buffergröße angeben können, ist das ein Indikator dafür, daß das Laufwerk selbst sich nur wenige Bytes merken kann. Das muß nicht unbedingt schlimm sein – sofern der Treiber mit IRQs oder DMA arbeitet, werden Sie kaum bemerken, daß der Eingangsbuffer im PC statt im CD-ROM verwaltet wird. Allerdings werden Ihnen hiermit weitere wertvolle Bytes Speicher abgeknappt. Hier sollten Sie sich das Handbuch des Herstellers ganz genau durchlesen und seine Empfehlungen in Bezug auf Buffergrößen beachten. Wenn Sie als RAM-Krauserer weniger Buffer zur Verfügung stellen, kann das für Ihre CDs wie eine angezogene Handbremse wirken.

SONDERFALL SCSI

Obige Tips beziehen sich im großen und ganzen auf Laufwerke, die über Soundkarten oder spezielle Interfaces im AT-Bus-Verfahren an den PC angeschlossen werden. Die SCSI-CD-ROMs stellen hingegen einen Sonderfall dar, denn hier sind Sie nicht auf das Interface und die Treibersoftware des Herstellers angewiesen. In vielen Fällen erhalten Sie sogar dieses lebensnotwendige Zubehör beim Kauf des CD-ROMs gar nicht. SCSI ist ein Quasi-Standard der in vielen verschiedenen Ausführungen zu haben ist.

Um die SCSI-CD-ROMs an PCs anschließen zu können, brauchen Sie ein eigenes SCSI-Interface. Und bei diesen gibt es einige Unterschiede – preiswerte, in Soundkarten integrierte

SCSI-Controller sind im allgemeinen langsamer als ausgewachsene SCSI-Karten, die auch mehr kosten als eine einzelne Soundkarte. Während das bei den meisten Single- und Doublespeed-Laufwerken kaum ins Gewicht fällt, kann man bei den neuen Multispin-Drives von NEC schon an manchen PCs Geschwindigkeitsverluste

luste aufgrund von langsamen Schnittstellen sehen.

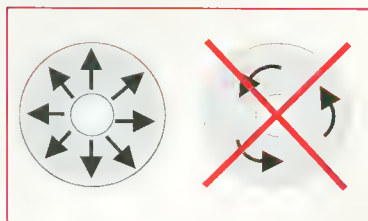
Ein zweiter Stolperstein ist die SCSI-Software. Für die meisten CD-ROM-Laufwerke brauchen Sie gleich zwei Treiber. Einer steuert nur die SCSI-Schnittstelle, der zweite steuert dann das CD-ROM über die SCSI-Schnittstelle. Das alles kostet natürlich RAM und Rechnerzeit. Nicht optimierte, preiswerte SCSI-Software kann da erheblich langsamer sein als ein spezielles Programm-Paket. Beim Kauf Ihrer SCSI-Ausrüstung sollten Sie deswegen auch auf ein Markenssoftware-Paket wie »Carel SCSI« oder »Adaptec EZ-SCSI« bestehen, um die volle Geschwindigkeit auszuschöpfen.

AUSSETZER VERMEIDEN

Ein letzter Faktor, der die Geschwindigkeit Ihrer CDs wesentlich beeinflusst, ist die Reinlichkeit. Staub auf den CDs und im Laufwerk führt zu Lesefehlern. Und wenn das CD-ROM einmal ein paar Bytes nicht verstanden hat, dauert das »Nachmal nachschauen« wesentlich länger als bei Harddisk und Floppy. Sie

sollten sich also die Anleitung Ihres CD-ROMs genau durchlesen oder sich beim Hersteller erkundigen, ab und wie Sie die Optik reinigen können. Viele High-End-Laufwerke haben eine Reinigungsautomatik; hier darf man keinesfalls selber Hand anlegen. Andere Laufwerke hingegen verlangen das Abstauben der Optik mit einem Fata-Luftpinsel oder das Einlegen einer Reinigungs-CD.

Genauso sorgsam sollten Sie Ihre CDs behandeln: Niemals offen herumliegen lassen, sondern immer in der Hülle aufbewahren. Ist die CD mal durch Fingerabdrücke oder Staub verdeckt, darf man sie nur mit einem weichen Tuch in geraden Linien von innen nach außen reinigen. Der Grund: Wenn durch das Tuch ein Kratzer entsteht, sollte er möglichst senkrecht auf der Datenspirale verlaufen; dann kann er durch die Fehlerkorrektur des Laufwerks ausgeglichen werden. Ein Kratzer in Laufrichtung beschädigt jedoch viele direkt hintereinanderliegende Bytes; hier kann auch die beste Fehlerkorrektur nichts mehr retten. (bs)



Wichtig beim Säubern von CDs: Immer von innen nach außen aber niemals in Drehrichtung wischen, um Aussetzer zu vermeiden



KLEINES CD-ROM LEXIKON

**Durchblick bei Bus, SCSI und XA:
Unser Lexikon erklärt die wichtigsten
Fachbegriffe rund ums CD-ROM.**

At-Bus: Falsche Bezeichnung für Nicht-SCSI-CD-ROM-Interfaces. Ist in Wirklichkeit ein hersteller-spezifischer paralleler Anschluß, der nicht mit dem Festplatten-AT-Bus kompatibel ist. Die wichtigsten Standards für CD-ROMs sind die von Mitsumi, Panasonic, Philips und Sony.

Burst-Mode: Die Geschwindigkeit, mit der ein CD-ROM-Laufwerk Daten aus dem eigenen Puffer-speicher zum PC übertragen kann. Steht zwar in vielen Datenblättern, ist aber oft ein theoretischer Wert ohne jede Aussagekraft.

Caddy: Spezielle Hülle für CD-ROMs. Teure Laufwerke benötigen solche Caddys, da die CD nicht direkt eingelegt werden kann. Soll Staub und Fingerabdrücke auf der CD vermeiden.

CD Recorder: Gerät, um einmal beschreibbare Leer-CDs zu »brennen«. Kostet inklusive Software um die 15.000 Mark.

CD+G: Format, bei dem neben der Musik Grafiken auf der Audio-CD gespeichert werden. Dazu gehören beispielsweise Liedtexte. Kann auf PCs nicht wiedergegeben werden. Das Format hat sich auch nicht durchgesetzt und wird nur noch auf einigen japanischen Karaoke-Disks verwendet.

CD-i: CD-ROM-Format von Philips für den CD-i-Spieler. Kann auf PCs nicht wiedergegeben werden, da CD-i einen zu MS-DOS inkompatiblen Prozessor hat.

CD-MIDI: Obskures Format, bei dem auf der Audio-CD MIDI-Daten neben der Musik gespeichert werden, die einen Synthesizer steuern können. Kann auf PCs nicht wiedergegeben; außerdem gibt es im Handel nicht eine CD in diesem Format.

CD-ROM XA: steht für »Extended Architecture: Ein CD-ROM-Format, bei dem Daten durch »Interleaving« gemischt werden können. Dadurch lassen sich gleichzeitig Musik spielen und Programmdateien laden. Ein XA-kompatibles Laufwerk kann diese CD-ROMs lesen, aber gibt nicht automatisch die Musik wieder; dazu muß das Laufwerk ein echtes XA-Laufwerk sein.

Cine Pak: Packverfahren für digitalisierte Filme. Ist von 486ern auch per Software zu dekodieren. Bestandteil von Video für Windows 1.1.

Datentransferrate: Die Geschwindigkeit, mit der das CD-ROM-Laufwerk Daten von der CD lesen und in den PC übertragen kann. Wird in Kilobyte pro

Sekunde (KB/sec) gemessen.

Doublespeed: (auch Doublespin). Ein CD-ROM-Laufwerk, bei dem sich die CD doppelt so schnell dreht wie bei einem Audio-CD-Spieler. Daraus resultiert eine Datenübertragungsrate von 300 KB/sec.

Form 1/Form 2: Zwei verschiedene CD-XA-Sektoren-Formate. Form 2 packt mehr Daten in die einzelnen Sektoren; kann deswegen nicht von allen CD-ROMs gelesen werden. Praktisch alle CDs sind im Form 1-Format bespielt. Ausnahme sind zur Zeit die MPEG-kodierten Spielfilme für CD-i-Systeme und Reel Magic; sie können nur von Form 2-kompatiblen Laufwerken gelesen werden.

General MIDI: Neuer Soundkartenstandard für Musik, unterstützt aber keinerlei Sprachausgabe

High Sierra: Veraltetes CD-ROM-Aufzeichnungsformat, Vorläufer von ISO 9660.

Interleaving: Das Mischen zweier unterschiedlicher Daten. Beispielsweise befinden sich Musik und Programm nicht auf zwei getrennten Spuren, sondern ineinander verwoben in einer Datei. Auf einige hundert Byte Musik folgen entsprechend viele Daten, dann wieder die Musik, dann wieder die Daten. So können quasi gleichzeitig Musik gespielt und Daten gelesen werden.

ISO 9660: CD-ROM-Aufzeichnungsformat. Alle ISO-Disks können mit dem MSCDEX-Programm als MS-DOS-CDs gelesen werden.

Macromind Director: Multimedia-Entwicklersoftware für den Macintosh. Ein Abspiel-Programm für Director-Dateien ist für PCs erhältlich. Sehr langsam, wird trotzdem zur Konvertierung von Mac-CD-ROM-Spielen benutzt.

Mitsumi-Bus: CD-ROM-Interface von Mitsumi; wird zur Zeit nur von Mitsumi-kompatiblen Laufwerken verwendet. Neben der Mitsumi-Interface-Karte auch auf Soundkarten von Aztech und Orchid enthalten.

Mode 1/ Mode 2: Zwei verschiedene Sektoren-Formate von CD-ROMs. Im Mode 2 passen mehr Daten auf die CD (bis zu ca. 680 MByte). Nur sehr alte Laufwerke können nur Mode 1-CDs (bis zu 550 MByte) lesen.

MPC: Ein PC-Standard, auf dem Multimedia-An-

wendungen problemlos laufen sollten. MPCs sollten eine Soundkarte, ein CD-ROM und Windows 3.1 haben. Fast alle MPC-Anwendungen laufen nur unter Windows.

MPEG: Packverfahren für digitalisierte Filme. Sehr leistungsfähig, benötigt aber auch zum Entpacken spezielle Dekodier-Chips. Für PC zur Zeit nur in Form der Reel-Magic-Karte zu haben.

Multisession: Ein CD-ROM, auf das die Daten nicht in einem Schwung, sondern in mehreren Sitzungen hintereinander bespielt wurden, nennt man Multisession-CD. Eine Photo CD, auf die man nachträglich weitere Bilder aufruft, arbeitet nach diesem Verfahren. Wenn Ihr Laufwerk nicht Multisession-kompatibel ist, sehen Sie nur die Daten aus dem ersten Schreibvorgang; die anderen bleiben unsichtbar.

Panasonic-Bus: CD-ROM-Interface von Panasonic. Wird hauptsächlich von den eigenen Laufwerken sowie von den Creative-Laufwerken benutzt. Findet man auf Soundblaster Pro und Soundblaster 16.

Philips-Bus: CD-ROM-Interface von Philips. Wird nur von Philips-Laufwerken verwendet. Benötigt Original-Interface-Karte von Philips.

Photo-CD: Spezielles CD-ROM-Format, bei dem Kleinbildfotos als hochauflösende Grafiken gespeichert werden. Sie brauchen ein Photo-CD-kompatibles Laufwerk, um diese ROMs lesen zu können.

Red Book Audio: Das Format von Audio CDs. Praktisch jedes CD-ROM kann auch dieses Audio-Format abspielen.

SCSI: Ein Schnittstellen-Standard für Festplatten, Scanner und auch CD-ROMs. Benötigt ein spezielles SCSI-Interface.

Singlespeed: Ein CD-ROM-Laufwerk, bei dem sich die CD genauso schnell dreht wie bei einem Audio-CD-Spieler. Daraus resultiert eine Datenübertragungsrate von 150 KB/sec.

Sony-Bus: CD-ROM-Interface von Sony. Wird von Sony und Orchid verwendet. Neben der Original-Sony-Karte auch auf Orchid-Soundkarten zu finden.

Soundblaster: Soundkartenstandard mit schwachen Musikfähigkeiten und Möglichkeit, digital Sprache oder Geräuscheffekte auszugeben.

TOC: Table of Contents, das Inhaltsverzeichnis einer CD-ROM, in dem alle Daten- und Audio-Tracks katalogisiert sind.

Zugriffszeit: Die Zeit, die ein CD-ROM-Laufwerk benötigt, um eine bestimmte Stelle auf dem CD-ROM anzufahren. Liegt normalerweise im Bereich von 0,3 bis 0,6 Sekunden. (bs)

Als Thomas K. wieder
einmal am 5. Level
scheiterte, konnte
er sich nicht mehr
beherrschen.
Reine Nerven-
sache.

PC PLAYER lesen –

bevor Sie
zum Tier
werden.

DAS SPIELE-MAGAZIN

PC
PLAYER

Testen Sie PC PLAYER.

Entscheiden Sie sich jetzt für ein Spiele-Magazin mit Niveau. PC PLAYER bietet Ihnen alles, was ein sehr gutes Spiel-Magazin für PCs auszeichnet. Sie finden kritische PC-Spiele-Tests, ausführliche Tips und Tricks, exklusive Berichte über brandheiße Neuentwicklungen, aktuelle Informationen zu Hard- und Software und grundlegendes Basiswissen. Wir meinen: PC PLAYER ist das erwachsene Spiele-Magazin für alle, die tierisch aktuelle Informationen wollen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und absenden an:
DMV Verlag, PC PLAYER,
Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München, oder faxen:
089/ 24 01 32 15

Kennenlernen lohnt sich
1 Heft gratis!
mit dem Test-Gutschein

Test-Gutschein für 1 Gratisheft

Senden Sie mir ein Gratisheft zu. Wenn ich von PC PLAYER nicht voll überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Gratisheftes mit. Ansonsten senden Sie mir PC PLAYER regelmäßig per Post frei Haus mit 15 % Preisvorteil für nur DM 5,50 pro Heft statt DM 6,50. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ/Ort _____

Datum / 1. Unterschrift _____

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen. Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum, 2. Unterschrift _____

CDS44

SO WIRD BEWERTET

CD Player testet nur CD-ROM-Software. Nach welchen Kriterien bewertet und geurteilt wird, verrät Ihnen dieser kleine Test-Leitfaden.



Herzlich willkommen zum Testteil der zweiten Ausgabe von CD Player. Unsere heilige Mission ist es, gute von schlechten CD-ROM-Titeln zu trennen und unseren Lesern mit unbestechlichen Wertungen die Kaufentscheidung zu erleichtern. Wir konzentrieren uns auf die Spiele-Neuheiten, stellen aber auch einige originelle Heim-Anwendungsprogramme vor.

NEUE TECHNIK-WERTUNG

Gegenüber der letzten Ausgabe gibt es eine wesentliche Neuerung, die sich auf Bewertung von CD-Spielen auswirkt. Bei unseren Wertungsdiskussionen hatten wir oft mit der freien Einordnung von 1:1-Umsetzungen älterer Diskettentitel zu kämpfen. Entscheidend für die Gesamtwertung ist der Spielspaß – aber wie bringt man es rüber, wenn ein Programm die CD-Technik in keiner Weise ausnutzt? Andererseits gibt es technisch leckere Programme, die spielerisch nicht sonderlich geholtvoll sind. Bei den Spieltestern werden wir deshalb ab sofort zwei Fazit-Wertungen vergeben: eine für den »Spielspaß«, eine für die »CD-Technik«.

DAS TEST-TEAM VON CD PLAYER

Alle Spiele- und Software-Tests in CD Player werden von einem erfahrenen Team durchgecheckt. Unsere Redakteure beschäftigen sich intensiv mit PC- und CD-Programmen. Ihre Bewertungen sind bewußt »streng«: Mit unkritischer Labhudelei können Sie als Software-Käufer schließlich wenig anfangen.

Kennt vieles, spielt alles. Genüßsam und ergiebig; kaum wirft man ihm eine frische CD zu, wird sie gierig in den Caddy gepackt. Begeehrt mehr Sport-Simulationen auf CD-ROM, ist ansonsten im Einklang mit der Welt an sich.



heinrich ienhardt



boris schneider

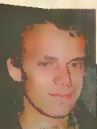
Sie nannten ihn »Das Babar«: Wenn er nicht gerade seine Abende mit dem Mastering unseres CD-ROMs oder dem Herumbasteln an neuen Laufwerken verbringt, greift er gerne zu technisch schicken Spieleneuheiten.



thomas werner

Unterbrach seinen akademischen Werdegang auf dem Weg zum weltberühmten Städteplaner, um als Tester für Recht und Ordnung in den Software-Regalen zu sorgen. Unser Mann für Schöngestigkeiten à la »Art Gallery« & Co.

Auf der Suche nach dem interaktiven Spielfilm: Multimedia-Winnie blickt über den Tellerrand zu anderen CD-Systemen. Fühlt sich am PC-CD-ROM nicht nur wegen Rebel Assault am Heimischsten.



winnie forster

Im Hamburger Exil war unser Gastautor unbrennsbar: »Ihr macht eine neue CD Player? Schickt mir was zu testen, Jungsl«. Der Spezialist für putzige Anwendungen und CD-Aktivitäten rund um die Musikszene.



anatol locker

Kleines Beispiel: Lemmings auf CD-ROM ist technisch der Witz in Tüten – mocht aber dank der klassischen Spielidee Spaß. Ein Titel wie »7th Guest« ist vom Spiel-Design her eher lau, bietet aber edle Grafik- und Sound-Spielereien. Anhand der getrennten Aspekte können Sie Ihre Kaufentscheidung jetzt noch differenzierter fällen.

Ansonsten gab es bei unserem Wertungskosten keine revolutionären Änderungen. Zu Beginn informieren wir Sie, welche Hardware das Programm unterstützt. Ein ausgemaltes Köstchen signalisiert »jo«, ein weißes Feld hingegen »wird nicht ausgenutzt«. Super VGA bedeutet eine Grafikauflösung von mindestens 640 x 480 Bildpunkten bei 256 Farben, »S'Blocker« steht für Soundblaster-kompatible Soundkarten. Ebenfalls für gute Ton bürgen die Angaben über die Kompatibilität zu Roland-Soundkarten oder zu Modellen, die dem General-MIDI-Standard entsprechen. »CD-Audio« bedeutet, daß zumindest teilweise Musik oder Sprache als digitaler CD-Sound ohne Soundkarten-Umweg wiedergegeben wird (mit entsprechend hochwertiger Klangqualität).

Abschließend wird die bonge Frage geklärt, ob man das Programm mit Maus und/oder Joystick bedient. Bei Anwendungs-Software, die in der Regel immer Maus-Steuerung voraussetzt, mochen wir an dieser Stelle eine neue Angabe: Dank der Boxen »DOS« und »Windows« sehen Sie auf einen Blick, welches Betriebssystem das Programm benötigt.

ABGERECHNET WIRD AM SCHLUSS

Relativ selbsterklärend sind die Angaben zu Programm-Typ, Hersteller und dem ungefähren Preis. »Festplatte« sagt aus, ob und wieviel Festplattenplotz bei der Installation abgeknopft werden muß. An die Stelle des »Füllfaktors« rückt die »CD-ROM«-Plotzangabe: wieviel MByte auf einer CD sind mit Daten belegt? Da immer öfters Programme mit 2 CDs erscheinen, wären wir mit der alten Prozent-Angabe des Füllfaktors ins Schleudern gekommen.

Schließlich wird obgerechnet: Grafik, Sound, Bedienung und Dokumentation werden mit einer Art umgedrehten Schulnoten-System beurteilt. Sechs Punkte sind in diesen Sparten die höchste Auszeichnung; je mehr Wertungsköstchen ausgefüllt sind, desto besser.

Noch eine Anmerkung zur Gesamtwertung: Bei Spielen beurteilen wir den Spielspaß houchfein mit einem Wert zwischen 1 und 100 Punkten. Bei Anwendungsprogrammen kann man nicht so genau zwischen den einzelnen Titeln differenzieren wie bei Spielen; zu unterschiedlich sind die Ausrichtungen der einzelnen Titel. Do wir Ihnen hier keine Nonsense-Wertung zumuten wollen, bewerten wir Anwendungs-Software nur in Zehnerschritten (also 10, 20, 30 Punkte, etc.). (hl)

In diesem Wertungskasten werden Sie kurz und knapp über jedes Programm informiert, das CD Player testet

KNEIDO ASSAULT

■ VGA	■ S-VGA
■ S'Blocker	■ Roland
■ Gen, MIDI	■ CD-Sound
■ Mouse	■ Joystick

Empfehlung: 480er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Joystick.
Programmtyp: Actionspiel
Hersteller: Zentel Software
Gr. Preis: DM 100,-
Festplatte: wenig KByte
CD-Rohr: ca. 250 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmsprache: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik:	■ ■ ■ ■ ■
Sound:	■ ■ ■ ■ ■
Bedienung:	■ ■ ■ ■ ■
Dokumentation:	■ ■ ■ ■ ■

CD-TECHNIK 70
SPIELSPAß 85

RAN AN DIE PREISE!

und Nr. 1-9 im 2er-Paket zu sagenhaften DM 79,-

1 4D Sport Boxing

Sport: Klopfen Sie sich in der Welt der Boxen nach oben. Beim Kampf der Polygon-Boxer dürfen Sie den Blickwinkel frei bestimmen. Blaue Veichen in Nahaufnahme... (Handbuch dt; 3,5').

DM 39,- 000132

3 Game Pack III



Fünf Spitzenspiele im Paket: F19 + Jack Nicklaus Unlimited Golf + Grand Prix Unlimited + Life & Oath + Gm King (3,5')

000342

5 Ragnarok



Strategie: Kämpfen Sie mit Verstand und Spielwitz gegen die nordische Götterwelt.

000332

7 Nigel Mansell



Sport: Begleiten Sie Nigel Mansell auf seiner Tour durch den Grand-Prix-Zirkus (Handbuch dt; 3,5').

000122

9 Star Control II

Action/Rollenspiel: Erforschen Sie eine ganze Galaxis! Kontakt mit netten Aliens, Raumschiffen mit weniger netten Aliens und stets einem kosmischen Geheimnis auf der Spur. (Anl. deutsch; 3,5')

DM 39,- 000162

11 Scenario



Strategie: Gewinnen Sie den ersten Weltkrieg durch überlegtes Vorgehen - Wirtschaft, Finanzen, Industrie, Politik, Armee, Transportwege, Wetter u. v. m. sollten Sie bei Ihrer Planung berücksichtigen (kompl. dt; 3,5').

000312

2 Rex Nebular

Adventure: Haarsträubende Science-Fiction-Parodie in Adventure-Form: Weltraum-Macho Rex Nebular landet auf einem Planeten, dessen männliche Bevölkerung im großen Krieg der Geschlechter von Frauen ausgerottet wurde (Handbuch dt; 3,5').

DM 39,- 000092

4 SimLife für Windows



Simulation: Während Politiker über die Gefahren der Genforschung diskutieren, verwandeln Sie mit SimLife Ihren PC kurzerhand in einen Mutations-Spielplatz. (Anl. dt; 3,5', für Windows).

000366

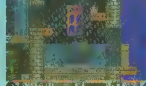
6 WaxWorks



Horror: Ein Rollenspiel für Spieler mit starken Nerven und noch stärkeren Mägen - dekoriert mit reichlich blutrünstiger Grafik. (kompl. dt; 3,5')

000322

8 Yo! Joe!



Mit Würfeln und Klappmesser gegen das Böse dieser Welt. Ein Actionspiel der Extra-Klasse mit Solo- und Partnermodus. (Anl. dt; 3,5')

000302

10 Les Manley lost in L.A. + Volfield

Krimi: In Hollywood verschwinden immer mehr Filmstars - kann Les Manley die Verbrechen aufklären? (kompl. dt; 3,5') Kreisen Sie mit Ihrem Raumschiff Spielfeldflächen ein, weichen Sie den Gegnern aus und sammeln Sie Extras auf (3,5'; 5,25')

DM 59,- 000102

12 Laplink XL



Datenübertragung von Rechner zu Rechner (kompl. dt; 3,5'; mit ser. Kabel)

660742

TOP SHOP

Die Bestell-Hotline:
08121/769-102
oder fix faxen:
08121/769-103

Nur solange der Vorrat reicht!

13 Windows Draw 3.1



Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografix zum Gestalten von Grafiken (kompl. dt; 3,5'; für Windows)

660726

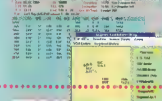
15 PC-Stylus (ser.) Die 3-Tasten-Maus in Stiftform



Vorbei sind die Tage, als eine Maus nur eine Maus war. Nur mit Kugelschreiber wäre die Maus-Eingabe noch leichter. MS-Maus kompatibel; kompl. dt. (mit Tasche und Halter)

000252

17 MS Flugsimulator 5.0 + Navigator 5.0



Navigator - der Copilot für MS FS 5 - Planen Sie Ihre Flüge individuell mit Flugplanberechnung, Wettergenerator u. v. a. (kompl. dt; 3,5'; für Windows).

- a) Navigator: **DM 89,-**
- b) MS FS 5.0 (dt.; 3,5'): **DM 139,-**
- c) Beides zusammen: **DM 199,-**

14 Turbo Anti-Virus



Die aktuellste Version eines der bekanntesten Antivirenprogramme (kompl. dt; 3,5')

000352

16 Mitsubishi Hotelführer

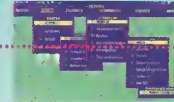


Suchen, Finden, Buchen in Sekundenschnelle - Infos zu 7000 Hotels, 2.500 Städten und 40 Ferienregionen (kompl. dt; 3,5')

a) DOS - Version: **DM 99,-**

b) Win - Version: **DM 129,-**

18 Privata



DM 99,-

Doppelte Buchführung endlich auch für den privaten Bereich - Familienbudget, Haushaltsbuch, Fahrtenbuch, Reisekosten, Angebotsvergleich, Banküberweisung u.v.m. (kompl. dt; 3,5').

000262

Ja ich bestelle gegen:

☐ Bankinzug Inland: + DM 6,- Bankverbindung: BLZ _____
Kto. _____ Bank _____

(Nur gültig mit Unterschrift: sonst Lieferung gegen Nachnahme)

☐ Vorkasse per Scheck: + DM 6,- (nur innerhalb Deutschlands)

☐ Nachnahme Inland: + 9,- ☐ Nachnahme Ausland: + DM 15,-

DMV Software
Postfach 1146

85580 Poing

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen.

Zusätzlich ein Ersatzprodukt (1-9) angeben, falls Wunschprodukt nicht mehr vorrätig.

- | | | | | | |
|----------|----------|----------|-----------|------------|---------------|
| 1 000132 | 4 000366 | 7 000122 | 11 000312 | 15 000252 | 17b 000272 |
| 2 000092 | 5 000332 | 8 000302 | 12 660742 | 16a 000282 | 17c 17a + 17b |
| 3 000342 | 6 000322 | 9 000162 | 13 660726 | 16b 000296 | 18 000262 |

Spiele im 2er-Paket

(Nr. 1-9) zum Sonderpreis von DM 79,-

10 000102 14 000352 17a 611156 ☐ Ersatzprodukt (für Nr. 1-9)

Meine Adresse:

130250

Name _____

Straße _____

PLZ/ort _____

Datum/Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)

DAY OF THE TENTACLE



Eigentlich hoben wir die CD-ROM-Version dieses genialen LucasArts-Adventures ja schon getestet: In CD Player 1 gab's eine ausführliche Besprechung der englischen Version. Mit einigen Monaten Verspätung wurde jetzt die deutsch synchronisierte Fassung nachgeschoben. Spielerisch blieb alles beim Alten: Um die Welt vor der Diktatur purpurbrauner Tentakel zu retten, muß das Helden-Trio Hoagie, Bernard und Laverne zusammenarbeiten – doch dummerweise sind sie in drei verschiedenen Zeitzonen gelandet.

Intelligente Puzzles gepaart mit hinreißender Cartoon-Grafik und ganzen Humor-Breitseiten machen Day of the Tentacle zum Besten, was momentan auf dem Adventure-Markt herumgeistert.

Die deutsche Sprachausgabe ist erfreulich gut geworden. Es gibt kaum Fehlbesetzungen (Grünes Tentakel = Gähnt!); die Stimmen passen meistens gut zu den Charakteren und bereichern die Atmosphäre. Wenn Sie dieses Tap-Adventure wirklich noch nicht in der Sammlung haben, sollten Sie hier unbedingt zuschlagen.

(hl)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
□ Gen. MIDI □ CD-Audio
□ Mous □ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 25 MHz), 2 MByte RAM, Mous.

Programm-Typ: Adventure
Hersteller: LucasArts
Ca.-Preis: DM 130,-
Festplatte: ca. 100 KByte
CD-ROM: ca. 265 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtxt: Deutsch
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Dokument: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



DRAGONSPHERE



Seit nunmehr 20 Jahren schmort der Zauberer Sanwe in seinem magischen Gefängnis vor sich hin. Doch jene »Dragonsphere« bröckelt gewaltig. Schon bald wird der Schuft ausbüschen können und auf seiner »Dinge, die zu erledigen sind«-Prioritätenliste steht die Roche an König Colash ganz weit oben.

Nach der SF-Parodie »Rex Nebulor« und dem Opern-Gruselkrimi »Return of the Phantom« legt Microprose mit Dragonsphere sein drittes Abenteuerpiel vor. Es gibt fünf Spielgebiete, zwischen denen man durch Anklicken auf einer Karte pendelt. Das heimische Königsschloß bietet eine Reihe von Räumen inklusive unterirdischem Gewölbe. Auf Wunsch wird der englische Text zusätzlich zur Sprachausgabe angezeigt.

Manierliche Story, gediegene Bedienung, und sogar ein paar Puzzles – nach dem anspruchsvollen Return of the Phantom ist Dragonsphere das reinste Ballwerk kniffliger Stellen. Wallüstige Schnauzer befriedigten Abenteuer-Drangs konnten mir aber nicht entlocken werden.

Puzzles und Grafik sind wenig aufregend; auch die Sprachausgabe kann der Motivation keinen sanderlichen Kick geben.

(hl)

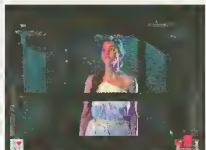
■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Mous □ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Mous.

Programm-Typ: Adventure
Hersteller: Microprose
Ca.-Preis: DM 100,-
Festplatte: ca. 2 MByte
CD-ROM: ca. 65 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtxt: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Dokument: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



HELL CAB



Kein Geld in der Tasche, die Hölle von New York vor der Glotür und den Teufel als einzigen Gefährten: Pepe Morenos »Hellcab« ist das Spiel der ungünstigen Zufälle und störrischen Umstände. Sie reisen vom New York Airport zum Empire State Building, von dort in die Antike und – mit Zwischenstops in Verdun und Dinosaurier-Tal – ins unterste Stockwerk der Hölle.

Mit dem Gehörnten auf Du und Du – dreimal dürfen Sie den Wächter des Fegefeuers um Vergebung bitten, dann winkt er Sie freundlich, aber entschieden zu sich. Himmel und Hölle, Blick vom Empire State Building und aus dem Taxifenster sind in vorberechneter 3D-Grafik gezeichnet und mit Fotos kombiniert. Eine freie, stufenlose Bewegung ist nicht gestattet. Mit dem Cursor klicken Sie in eine Richtung, dann wird die nächste Szene eingeblendet. Gespräche führt man im Multiple-Choice-Verfahren, seltene Köpfe und Aufgaben mit ein wenig Kombinationsgabe und Geschicklichkeit.

Sprache, stilischere Grafik und die respektlose Spielidee auf der Haben-; dümmlicher Ablauf, anachronistische Steuerung und Wartezeiten auf der Soll-Seite.

(wi)

■ VGA ■ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Mous □ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Windows 3.1.

Programm-Typ: Adventure
Hersteller: Tim Warner
Ca.-Preis: DM 150,-
Festplatte: ca. 3 MByte
CD-ROM: ca. 460 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtxt: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Dokument: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



QUANTUM GATE



Schon seit Jahren redet alle Welt vom »interaktiven Film«, der uns durch das CD-ROM beglücken soll. Quantum Gate zeigt, wie sehr man mit diesem Konzept in Fettnäpfchen treten kann.

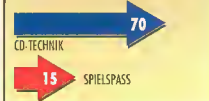
Die Handlung: Die Erde stirbt den Umweltschmutz-Tod. Zur Luftreinigung braucht man ein Erz von einem anderen Planeten, der von aggressiven Käfern bewohnt wird. Sie spielen einen verblödeten Arzt, der sich freiwillig als Soldat meldet. Die Erkenntnis, daß alles anders ist als er denkt, kommt ihm erst, als er programmgemäß stirbt. Wer nun versucht, dieses Geschehen zu ändern, stellt fest, daß das »interaktiv« nicht viel zu bedeuten hat: Die Handlung ist starr festgelegt, in einer Handvoll Dialogen darf man lediglich entscheiden, ob der Hauptdarsteller patzig oder freundlich reagiert. Auf das Ende des »Films« hat das gar keinen Einfluß. Noch dazu sind die schauspielerischen Leistungen mancher Charaktere nicht besonders toll.

Technische Bugs, blöde Story, plötzliches Ende mitten in der Handlung mit »Fortsetzung folgt«-Effekt, schauspielerische Macken und kaum »Interaktivität« – da kann man die 140 Mark besser in VHS-Videoassessoren anlegen. (bs)

■ VGA ■ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Mous □ Joystick
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Windows 3.1.

Programm-Typ: Interaktiver Film
Hersteller: Medivision
Ca.-Preis: DM 140,-
Festplatte: ca. 8 MByte
CD-ROM: ca. 565 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtxt: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Dokument: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



CONSPIRACY



Hinter dem scheinbar neuen CD-ROM-Titel »Conspiracy« steckt eine alte Kamelle. Es handelt sich um eine technisch aufgematzte, aber spielerisch identische Version des eineinhalb Jahre alten Disketten-Adventures »KGB«. Mit einem leicht zu handhabenden System klickt man sich durch das Maskau im Jahre 1991, wenige Tage vor dem Putsch gegen Gorbatschow. Als Mitglied des KGB werden Sie in einen ausgesprochen verschwörerischen Fall verwickelt. Sie bewegen sich durch eine Reihe von »starren« Schauplätzen. Animation wird nur bei einigen Dialogen spendiert, wenn eine Nahansicht des Gesprächspartners erscheint. Gewaltigster Unterschied zum Disketten-KGB: Eine neue Hilfe-Funktion, bei der digitalisierte Videoszenen mit Donald Sutherland abgespielt werden.

Donald Sutherland als grabkärnige, aber großformatige Videosättigungsbeilage mag nicht über die Macken des Spiels hinwegtäuschen. Conspiracy (alias KGB) ist ein Ausprobier-Adventure der flachen Art. Schlichte Puzzles und eine grafisch biedere Ausstattung sorgen dafür, daß die Euphorie zuhause bleibt. (hl)

- VGA □ S-VGA
- S'Blaster ■ Roland
- Gen. MIDI □ CD-Audio
- Maus □ Joystick

Empföhlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Adventure
Hersteller: Virgin
Ca.-Preis: DM 100,-
Festplatte: wenig KByte
CD-ROM: ca. 220 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtex: Deutsch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument.: ■■■■■□□

CD-TECHNIK 60

SPIELSPASS 59

THE MAGIC DEATH



In der Reihe »Virtual Murder« legt Creative Multimedia seinen zweiten interaktiven Krimi var, der speziell für CD entwickelt wurde. Sie haben sechs Spielstunden Zeit, um aus zwölf Verdächtigen den Mörder herauszufiltern. Um die Anklage bei Gericht durchzupacken, müssen Sie außerdem ein passendes Motiv varlegen, die Tatwaffe angeben und das Alibi des Verdächtigen ins Wanken bringen. Sie begutachten den Tatort, diverse Analysen, sehen sich Videos der Zeugenaussagen an oder hören den Anrufbeantworter des Opfers ab. Jede Aktion kostet allerdings einige Minuten Zeit; überlegen Sie sich deshalb gut, welchen Spuren Sie nachgehen wollen, bevor der Fall einem anderen Polizisten übertragen wird.

Wer gerne Krimis liest und sich an »Wer war's?«-Ratespielen erfreuen kann, bekommt einen schön konstruierten Fall serviert. Doch eine Ausgubt an Interaktivität ist The Magic Death nicht: Sie klicken sich durch fertig aufbereite Informationen und müssen nur die Puzzleteile zusammenfügen. (hl)

- VGA ■ S-VGA
- S'Blaster ■ Roland
- Gen. MIDI □ CD-Audio
- Maus □ Joystick

Empföhlen: 386er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus, Windows 3.1.

Programm-Typ: Adventure
Hersteller: Creative Multimedia
Ca.-Preis: DM 80,-
Festplatte: wenig KByte
CD-ROM: ca. 430 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtex: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument.: ■■■■■□□

CD-TECHNIK 75

SPIELSPASS 62

Wollen auch Sie bei uns anecken ?



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft: GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

IBM CD ROM MPC Level II

7th Guest OEM EV	79,90 DM
Alone in the dark DH	99,90 DM
Bat 2 DV *	Vb.mögl.
Battle Isle 2 DV *	Vb.mögl.
Beneath a steel sky DV *	Vb.mögl.
Burning steel & Missions DV	94,90 DM
Burntime DV	89,90 DM
Chosmaster 3000 OEM EV	39,90 DM
City 2000 EV	84,90 DM
Comanche & Data 1+2 DV	99,90 DM
Connan OEM	79,90 DM
Conspiracy DV	89,90 DM
Critical Path EV	99,90 DM
Das schwarze Auge DV	64,90 DM
Day of the tentacle DV	89,90 DM
Der Patrizier DV	84,90 DM
Der Rasenmäherrmann DV	84,90 DM
Dinosaur Adventure EV	89,90 DM
Dracula Unleashed EV	89,90 DM
Dragonsphere DH	84,90 DM
Eye of the beholder Tril. DV	84,90 DM
Freddy Pharkas EV *	Vb.mögl.
Gabriel Knight EV	79,90 DM
Gateway 2 EV	64,90 DM
Goblins 3 DV	84,90 DM
Golken Seven DV	79,90 DM
Inca 2 - Wiracocha DV	119,90 DM
Inca DV	109,90 DM
Indiana Jones 4 EV	84,90 DM
Interplay Anthology EV	Vb.mögl.
Iron Helix DV	79,90 DM
Journeyman Project EV	69,90 DM
Jurassic Park DH	69,90 DM
Labyrinth of Time EV	64,90 DM
Lands of Lore DV *	Vb.mögl.
Legend of Kyranidia DH	79,90 DM
Lemmings Doublepack DH	69,90 DM
Lost In Time 1&2 DV	84,90 DM
Luccas Arts Classic ADV. DV	99,90 DM
Mad Dog Mac Cree EV	89,90 DM
Malony's DV	69,90 DM
Man enough EV	79,90 DM
Microcosm EV *	Vb.mögl.
Might & Magic 3-5 DV	94,90 DM
Rebel Assault EV	79,90 DM
Return to Zork EV	84,90 DM
Sherlock Holmes 2 EV	129,90 DM
Sherlock Holmes 3 EV	129,90 DM
Sherlock Holmes OEM EV	59,90 DM
Space Adventure EV	89,90 DM
Spacewar Hol WIN DV	69,90 DM
Star Wars Chess EV	89,90 DM
Strike Com. & Tacops 1 DH	84,90 DM
Stripoid DV	34,90 DM
Stronghold DV	84,90 DM
T.F.X. DH	89,90 DM
Teresa Poker Nights DV	69,90 DM
Teresa Pussy Puzzle DV	69,90 DM
Tomado & Desert Storm DH	89,90 DM
Ultima Underworld 1&2 EV	84,90 DM
Wing Commander 2 DeLuxe EV	99,90 DM
Winter Olympics DH	69,90 DM

CD ROM Anwendungen

ASP 1st Edition EV	44,90 DM
Bertelsmann Geschichte	139,00 DM
Bertelsmann Universal	139,00 DM
Bertelsmann Wirtschaft	139,00 DM
CD-Ware Highl. VOL.1EV	94,90 DM
Compudisc Shareware DH	39,90 DM
CD CAD V3.7 EV	64,90 DM
Deutsche PD Vol.3 DV	54,90 DM
Falk City Guide Single DV	64,90 DM
Inside OS/2 EV	59,90 DM
Key Fonts Pro	79,90 DM
MPC Wizard Test&Tune	39,00 DM
Night Owl Graphics EV	49,00 DM
Night Owl Games EV	34,90 DM
Night Owl 11.0 EV	59,00 DM
Night Owl Windows EV	59,00 DM
OS/2 Software 1 DV	39,00 DM
Pegasus 3.0 EV	59,90 DM
Pegasus Win/OS/2 EV	59,90 DM
Rechtlichreithrainer ML.DV	84,90 DM
So much Modern Madsn. EV	59,00 DM
Shareware Heaven EV	44,90 DM
Toor! 30 J. BundesLDV	59,00 DM
6CD Pack von MAXX EV	119,00 DM

CD ROM Sehen und Hören

10000 Clipsart	44,90 DM
Color Magic	59,90 DM
GIF Galaxy Ioder 2 je	44,90 DM
GIF-Galore	34,90 DM
Grönmeyer: CHAOS	39,90 DM
Hot Sound & Vision	34,90 DM
Kodak Photo CD	44,90 DM
Midi Music Shop EV	59,90 DM
Pixel Perfect	29,90 DM
Soundblast MLEExperience	34,90 DM
Sound WAV	44,90 DM
Ton and Midi Studio DV	39,00 DM
Ultimate MDO Collection	69,00 DM
Walkthrough & Flyby Pho.	64,90 DM

CD-ROM Erotik

Abgabe nur gegen eigenhändig unterschriebene schriftliche Bestellung und einer Kopie des Personalausweises

Beat of Vivid Movie CD	94,90 DM
Busty Bakes 2	59,90 DM
Erotica	49,90 DM
FAO Gold Pack	199,00 DM
Foxy Clips	39,90 DM
Girls 94	69,00 DM
Girls, Girls, Girls	69,90 DM
King Dong Movie CD	149,90 DM
Man who love women	69,90 DM
Pleasure Photo CD	44,90 DM
Pork War 2	98,90 DM
Rapnel Released Movie CD	94,90 DM
Sexiest Women on CD	49,90 DM
Tits & Ass to the Maxx	34,90 DM
Unbridled Movie CD	79,00 DM
Visual Hot Girls	54,90 DM

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren Lieferarten Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengchühr, ab 150 DM Porto/Verpackung frei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Eurocheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Eurocheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleihend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB.

INCA 2



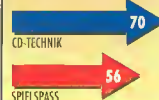
»Inca 2« ist in drei Phasen unterteilt, die sich wiederholt abwechseln: Adventure, Action und Story-Erzählung zum Zugucken. Die Abenteuer-Einlagen sind meist auf zwei, drei Räume beschränkt und entsprechend leicht zu lösen. Die Action-Sequenzen bestehen aus diversen 3D-Ballereien. Die Story-Sequenzen bieten mehrere technische Besonderheiten. Daß sowohl mit digitalisierten Grafiken als auch mit vorberechneten 3D-Animationen gearbeitet wird, ist nicht allzu sensationell. Die Akteure stehen zudem meist starr und steif in der Gegend herum; animiert wird der Mundbereich während des Sprechens. Bemerkenswert ist die deutsche Sprachausgabe. Doch dieser technische Gag hat einen gehörigen Haken: Die Inca-Sprecher betonen schauerlich schlecht.

Die Adventure-Häppchen sind geschwind gelöst, ohne groß zu begeistern. Alle Action-Sequenzen kommen bei weitem nicht an »Rebel Assault« ran. Die unfreiwillige Kamik bei der grattig laienhaften Sprachausgabe ist nicht zu verachten – die Zukunft des CD-ROM-Entertainments sieht hoffentlich anders aus. (hl)

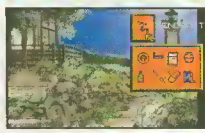
- VGA □ S-VGA
 - S'Blaster □ Roland
 - Gen. MIDI □ CD-Audio
 - Mous □ Joystick
- Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Joystick.

Programm-Typ: Adventure/Action
Hersteller: Caktel Vision
Ca.-Preis: DM 140,-
Festplatte: ca. 30 MByte
CD-ROM: ca. 280 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument.: ■■■■■□□



LOST IN TIME



Die Verschlingungen der Hintergrundstory konzentrieren sich auf den Umstand, daß ein skrupeloser Wissenschaftler per Zeitar ins Jahr 1840 hüpfte, um dort mit einem (in der Zukunft) gemapten chemischen Element zu experimentieren. Die Zeitpalizei heuert Helden Darallice an, um dem Schurken auf die Schliche zu kommen. Beim sinnvollen Einsatz einzelner Gegenstände wird in einem kleinen Fenster eine Video-Animation abgespielt. Bedienung und Spielstruktur sind in allen Gefilden gleich. Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, erscheint am unteren Bildrand eine Textmeldung, sobald er ein interessantes Detail streift. Durch Anklicken bekommt man von diesem Objekt dann eine Nahaufnahme gezeigt oder erhält zumindest eine kurze Textbeschreibung.

Die solide Bedienung und die hübsche Aufmachung in Ehren – die verkrampten Puzzles sabotieren den Spielspaß. Frech: Trotz CD-ROM gehen 20 MByte Festplatten-Kapazität für die Installation drauf. Außer ein paar zusätzlichen Digitales und der Klangkulisse hat diese CD-ROM-Umsetzung nichts Neues gegenüber der Diskettenverlage zu bieten. (hl)

- VGA □ S-VGA
 - S'Blaster □ Roland
 - Gen. MIDI □ CD-Audio
 - Mous □ Joystick
- Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Adventure
Hersteller: Caktel Vision
Ca.-Preis: DM 130,-
Festplatte: ca. 20 MByte
CD-ROM: ca. 300 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument.: ■■■■■□□



GOBLINS 3



Wenn andere Softwarefirmen ältere Diskettenspiele auf CD umsetzen, gibt's meistens viel Programm fürs Geld. Caktel Vision hingegen sanderte in Halbjahresabständen die drei Teile seiner »Goblins«-Adventures auf separaten Silberlingen ab. Dafür gab es ein wenig Sprachausgabe, beim jüngsten Sprach »Goblins 3« sogar in Deutsch. Die Erfolgsformel blieb beim abschließenden Teil der Trilogie unverändert. Durch das Ausprobieren der widersinnigsten Aktionen und die nicht immer sanderlich logische Anwendung von Gegenständen muß Goblins-Reparatur Blaunt in jedem Level ein bestimmtes Ziel erreichen, bevor er zu nächsten Aufgabe varückt. Auch in dieser Episode ist Teamwork gefragt: Sie können in einigen Bildern varübergehend auf andere Figuren umschalten, um in Zusammenarbeit mit Blaunt die Rätsel zu lösen.

Langsam kann ich keine Goblins mehr sehen. Der gute Blaunt erregt nicht nur Sympathien, denn die Lösungswege der »Puzzles« sind dermaßen unlogisch konstruiert, daß es nicht mehr feierlich ist. Immerhin: Das Spiel ist komplex, die Grafik putzig und als CD-Bonus gibt's etwas deutsche Sprachausgabe. (hl)

- VGA □ S-VGA
 - S'Blaster □ Roland
 - Gen. MIDI □ CD-Audio
 - Mous □ Joystick
- Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 2 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Adventure
Hersteller: Caktel Vision
Ca.-Preis: DM 150,-
Festplatte: ca. 18 MByte
CD-ROM: ca. 290 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument.: ■■■■■□□



MAN ENOUGH



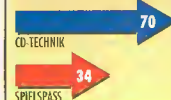
Der lästige, aber unverdrängbare Fortpflanzungs-Trieb treibt den männlichen Hama Sapiens zu bizarren Taten – vielleicht sogar zum Kauf des ersten »Dating Simulators«. Die amerikanische Firma Tsunami bietet mit »Man Enough« ein riskantes Abnagern von fünf digitalisierten Damen. Jedes Date besteht aus vier Phasen: A) erstes Ansprechen im Filmbü-Studio, B) anregendes Telefonat, C) gemeinsame Freizeitaktivität und D) ernsthaftes Anvisieren geschlechtlicher Freuden. Das Geschehen wird mit einer Mischung aus Bildschirmfüllenden Porträts und kurzen Video-Clips illustriert; durchgehend digitalisiert, versteht sich. Um die Damen zu beeindruckenden, müssen Sie jeweils eines von drei möglichen Statements wählen.

Schnarch: Der spielerische Anspruch verharret bedenkligh knapp über dem Strip-Poker-Level. Das endlose Rumesölze im Multiple-Choice-Verfahren artet zum äden Ausprobieren aus. Man Enough lebt alleine vom Neugierfaktor – und das nicht sehr lange. Die zwei CDs füllende Grafik ist halbwegs stivlal, aber auch nicht die große Sensation. (hl)

- VGA □ S-VGA
 - S'Blaster □ Roland
 - Gen. MIDI □ CD-Audio
 - Mous □ Joystick
- Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Dialog/Adventure
Hersteller: Tsunami
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: ca. 1 MByte
CD-ROM: ca. 1100 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument.: ■■■■■□□



Geld spielt keine Rolle: Sierra engagierte prominente Schauspieler wie Mark Hamill und Tim Curry, um für professionelle Sprachausgabe beim aktuellen Voodoo-Adventure zu sorgen.

GABRIEL KNIGHT



New Orleans: Die Nächte sind lang, schwül und in letzter Zeit ausgesprochen tödlich. Eine übel zugerichtete Leiche nach der anderen bereitet der Polizei Kopfzerbrechen; alle Spuren deuten auf eine Serie von Vaadoo-Morden hin. Der junge Schriftsteller Gabriel Knight hat zu diesen Verbrechen eine tiefeschürfende Verbindung, von der er zunächst nichts ahnt. Er hilft dem Polizisten Masley bei den Ermittlungen, während er zugleich einige beunruhigende Entdeckungen über die Vergangenheit seiner Familie macht.

Bei Sierra, den Pionieren des Grafik-Adventures, wollten die Programmierer mal ganz was Neues machen. Statt den x-ten Aufguß der betulichen King's-Quest-Sippe zu inszenieren, erfand man den neuen Adventure-Helden Gabriel Knight. An die Stelle von Familienfreundlichkeit tritt der Hinweis, daß dieses Programm nur für Erwachsene geeignet ist. Der Gruselfaktor ist zwar nicht überwältigend, aber wenigstens erweist sich Gabriel Knight als Klick-Abenteuer der komplexen Art. Neben diversen Schauplätzen in New Orleans bereist unser Held auch ein Schloß im tiefsten Bayern und ein Labyrinth mitten in Afrika. Am Schluß geht's wieder heim ins French Quarter, wo das unterirdische Hauptquartier der Vaadoo-Bande gestürmt wird.



Im Videoclip über die Entstehungsgeschichte von Gabriel Knight gibt Synchron-Sprecher Mark Hamill ein paar Statements zum Besten



Ein Hauch von »hachauflösend«: Menüleiste und Icons wirken detaillierter

Sie geben Gabriel Befehle, indem Sie mit dem rechten Mausknapf zunächst das Symbol verändern, das den Cursor repräsentiert. Klickt man dann mit dem linken Knapf auf ein Objekt oder eine Person, wird die entsprechende Tätigkeit ausgeführt. Wenden Sie das Fragezeichen-Icon auf eine andere Person an, folgt ein neuer Dialog-Bildschirm. Die beiden Gesprächspartner sind in Nahaufnahmen zu sehen; dazu gibt's eine Liste mit Themen, zu denen Sie Fragen stellen können. Einige spannende Punkte tauchen hier erst auf, wenn vorher bestimmte Aktionen ausgeführt oder andere Informationen gesammelt wurden.

Die CD-Fassung bietet ein paar handfeste technische Gaudies. Es gibt neue Digi-Soundeffekte und Sprachausgabe bei allen Texten. Für die Qualität der Dialoge bürgen namhafte amerikanische Schauspieler, die den Charakteren ihre Stimme leihen. Sa übernimmt z.B. Tim Curry den Part von Gabriel Knight, während Mark Hamill (der Luke Skywalker aus »Star Wars«) die Dialoge von Masley vertritt. Sie können sich auch zusätzlich den Text anzeigen lassen oder ganz auf Sprachausgabe verzichten.

Wenn Sie mit englischen Dialogen und Texten nichts anfangen können, sollten Sie einen Blick auf die Disketten-Version riskieren. Sie ist auch in Deutschland erhältlich.

(hl)

heinrich lenhardt

Schön, daß sich Sierra mit der CD-ROM-Version eines aktuellen Adventures richtig Mühe gegeben hat. Weniger schön, daß alle technischen Verbesserungen nicht darüber hinwegtäuschen können, daß Gabriel Knight einige dicke Design-Schwächen hat. Mäßig logische Rätsel oder unfaire Action-Sequenzen können auch besonders geduldige Spieler in genervt schluchzende Kreaturen verwandeln, die in einer Puzzle-Sackgasse gelandet sind.

Der Duster-Laak der Grafik sieht recht stillvoll aus, doch leider konnten sich die Sierra-Programmierer nicht die Unsitt abgewöhnen, wenige Pixel

große Gegenstände gut zu verstecken. Drehen Sie die Helligkeit am Monitor auf und gucken Sie ganz genau hin. Daß der Cursor sich warnend ändert, wenn man ein interessantes Objekt streift, schätzt man von den LucasArts-Adventures. Sierra hat es anscheinend nicht nötig, solchen Spielkomfort zu bieten. Grafisch hat sich zumindest ein bißchen was in Richtung Super VGA getan und der Sound ist eine ganze Klasse besser. Sofern man mit Englisch gut zurechtkommt, sorgen die Stimmen der Profi-Synchronsprecher für Hollywood-Stimmung. Wenn nur die Puzzles nicht so dämlich wären...

- VGA
- S'Blaster
- Gen. MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Windows 3.1.

Programm-Typ: Adventure
Hersteller: Sierra
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: 1 MByte
CD-ROM: ca. 650 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtxt: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Dokumentation: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CD-TECHNIK 65

SPIELSPASS 58



Während im Fenster links oben das Video abläuft, müssen Sie mit den Schaltern Kat beschützen



Zwar nicht am seidenen Faden, aber immerhin am stählernen Kran hängt hier Kats Leben

CRITICAL PATH

Warten auf den interaktiven Film: »Critical Path« bietet immerhin durchgehendes Action-Video ohne Pausen.

Die Erde, kurz nach einem von Terroristen ausgelösten Atomkrieg. Nur wenige Orte sind bewohnbar; Mutanten und Strohlanggeschädigte verbarrikadieren sich in alten Fabriken, verehren seltsame Götter und brutale Diktatoren. An genau so einen scheinen Sie und Ihre Freundin Kat geraten zu sein. Bei einem Hubschrauber-Flug wurden sie von einer Fabrikhalle aus beschossen. Während Sie auf dem Dach landen und wegen eines gebrachten Beins nicht fliehen können, ist Kat am unteren Eingang und muß irgendwie zu Ihnen rauf. Die schlechte Nachricht zuerst: In der Halle wimmelt es nur so von seltsamen Gestalten und Todesfallen. Die gute Nachricht: Auf dem Dach gibt es eine Art Kammanda-

Zentrale, von der aus Sie das Geschehen beobachten und diverse Anlagen auch bedienen können.

Da der Sprechfunk ausgefallen ist, können Sie Kat nur beschränkt Kommandos geben: Über die Handcomputer lassen sich Richtungsangaben, die Wörter Ja und Nein und ein Alarmsignal geben. Eine Art Terminal mit über einem Dutzend Schaltern dient dazu, bestimmte Anlagen in der Fabrik (Kräne, Fließbänder) ein- und wieder auszuschalten. Das letzte Kanallelement ist ein Bombenzünder. In der Fabrik versteckte Bomben lassen sich durch Eingabe ihrer dreistelligen Codezahl scharf-

Schnelle Reaktionszeiten sind gefragt, wenn sich heimlich Gegner anschleichen



machen – sie explodieren dann genau im passenden Augenblick. Welche Codezahlen es gibt und was die Schalter im einzelnen bedeuten, müssen Sie allerdings herausknablen. Das englischsprachige Tagebuch Ihres Gegenspielers, dem verrückten General Minh, enthält verschlüsselte Hinweise, die aber für deutsche Spieler schwer zu verstehen sind. Oder wissen Sie, daß in den USA die Notrufnummer nicht 112 (wie bei uns), sondern 911 ist? Media Vision hat jedoch angekündigt, die Puzzles für eine deutschsprachige Version entsprechend umzustellen. (bs)

boris schneider

Die Programmierer haben ein Spielkonzept entdeckt, das die Probleme des »interaktiven« Films geschickt umschifft. Durch die intelligent aufgebaute Story mit Kommunikations-Problemen, Bombenzündern und ähnlichem wird perfekt kaschiert, daß man nur an sehr wenigen Stellen aktiv in den Film eingreift. Auch von unangenehmen Ladezeiten bleibt man weitestgehend verschont. Die Kombination von Videofilm (Schauspieler) und Computer-Grafik (alle Hintergründe)

funktioniert sehr gut; filmrisch hat das Produkt die momentan überzeugendsten Szenen der Branche. Der große Haken: Das Ganze ist recht kurz. Wenn man die Lösung kennt, ist der Film in rund 30 Minuten durchgespielt. Critical Path sollte trotzdem Pflichtprogramm für alle CD-ROM-Entwickler sein, damit diese abgucken können, wie man durch geschicktes Design die größten Macken des »interaktiven Films« vertuschen kann.

- ☐ VGA
- ☐ S'Blaster
- ☐ Gen. MIDI
- ☐ Maus
- ☐ S-VGA
- ☐ Roland
- ☐ CD-Sound
- ☐ Joystick

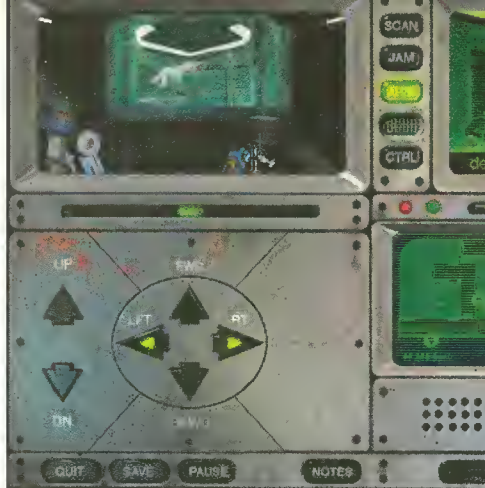
Empfehlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM, Windows 3.1.

Programm-Typ: Action-Adventure
Hersteller: Media Vision
Ca.-Preis: DM 149,-
Festplatte: ca. 6 MByte
CD-ROM: ca. 220 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Dokument.: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

70
CD-TECHNIK

66
SPIELSPASS



Videosequenzen
(im Bild links oben)
berichten vom Schick-
sol der Besatzung



Die einzelnen Räume können
aus verschiedenen Perspektiven
betrachtet werden

IRON HELIX

Von einem Killerroboter gejagt versuchen Sie, ein virenverseuchtes Raumschiff aufzuhalten, das auf einen Planeten zurast.



Wieviel Dramatik in einem Computerspiel gibt es selten: Das Raumschiff Jeremiah Obrion soll auf einem Trainingsflug einen Asteroiden otomisieren. Doch ein Killervirus on Bord killt nicht nur die Mannschaft, sondern setzt auch dem Bordcomputer neue Flousen in den Kopf. Statt eines Asteroiden soll nun ein unbewaffneter Urlaubssplonet in seine Moleküle zerstückt werden. Da man rechtzeitig keinen Menschen on Bard der Obrion schaffen kann, müssen Sie mit einer ferngesteuerten Sonde die Selbstzerstörung des Schiffes innerhalb der nächsten Stunde oktivieren.

Die Steuerung der Sande erfolgt im wesentlichen über schöne große Richtungsknöpfe, die Sie rechts unten mit der Maus anklicken. Dabei sehen Sie in vorberechneter 3D-Animation



Mit Untertiteln wurde Iran Helix größtenteils ins Deutsche übersetzt

im Fenster links oben, was die Kamero der Sonde aufzeichnet. Mit einem Roboterarm können Sie sich on den Data-Access-Ports in den Bordcomputer einklinken; zu Beginn fehlt Ihnen jedoch die Autorisierung, um überhaupt was mit dem Computer anstellen zu können. Dazu benötigen Sie DNA-Proben der Crew-Mitglieder. Sie müssen also die Räume des Schiffes mit einem Scanner durchsuchen und mikroskopisch kleine Hautstücke, Haare oder andere DNA-Lieferanten finden, mit denen Sie den genetischen »Fingerabdruck«, den der Bardcomputer fordert, überlisten können.

Was neben dem Zeitlimit von nur 90 Minuten die Suche ein wenig erschwert, ist die Tatsache, daß ein böser Killerroboter immer noch durch die Gänge streift. Der »Defender« hot direkten Anschluß zum Schiffcomputer und kann deswegen feststellen, wo Sie Türen öffnen oder Lifte benutzen. Dorous versucht er die Position des Eindringlings zu errechnen und ihn schließlich mit einem kleinen Loserstrohl zu überroschen. Da Sie nur drei Sonden zur Verfügung haben, sollten Sie Begegnungen mit dem Defender besser aus dem Weg gehen.

(bs)

boris schneider

»Iron Helix« lebt nicht zuletzt davon, bis zur letzten Schraube und Animation durchgestylt zu sein.

Das Spielprinzip ließe sich zwar auch als Diskette verwirklichen, dann aber wäre das Gefühl, tatsächlich eine Sonde durch ein Raumschiff zu steuern, bei weitem nicht so realistisch. Der ständig hinter mir herjagende Defender läßt den Adrenalin-Spiegel in die Höhe schnellen, nur die teilweise arg hölzernen spielenden Schauspieler machen diese realistische Atmosphäre

wieder ein wenig kaputt. Daß es recht wenig Puzzles gibt, gleichen die Programmierer durch Neuverteilung der Hinweise in den Schwierigkeitsgraden einigermaßen aus – Iran Helix kann man also auch mehrmals spielen. Obwohl das Spiel ganz flüssig abläuft, bin ich mit der Grafik nicht zufrieden. Die Bilder in den kleinen Fenstern wirken ziemlich rieselig; ein dicker schwarzer Rahmen um die viel zu mickrige Spielfläche macht Besitzer von kleinen Monitoren unglücklich.

- ☐ VGA ☐ S-VGA
- ☐ S'Blaster ☐ Roland
- ☐ Gen. MIDI ☐ CD-Sound
- ☐ Maus ☐ Joystick

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM, Windows 3.1.

Programm-Typ: Action-Adventure
Hersteller: Spectrum Holobyte
Co.-Preis: DM 140,-
Festplatte: ca. 16 MByte
CD-ROM: ca. 540 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: teilw. Deutsch
Sprachausgabe: teilw. Deutsch

Grafik: ■■■■■□
Sound: ■■■■■□
Bedienung: ■■■■■□
Dokument: ■■■■■□



THE JOURNEYMAN PROJECT

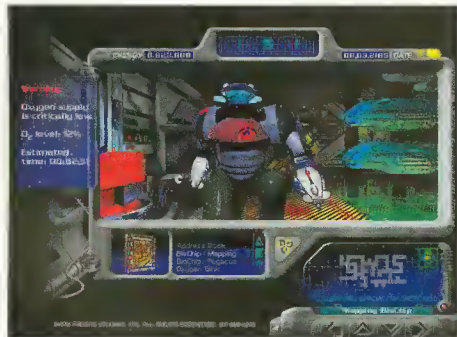


Mit der Zeitmaschine durchreisen Sie die friedliche Zukunft der Menschheit, welche zerstört werden soll

Zurück in die Zukunft: Verhindern Sie, daß ein Verrückter per Zeitmaschine unsere Geschichte ändert.



Friede, Freude, Eierkuchen: Im Jahre 2318 gibt es keine Kriege mehr und fast nur noch nette Menschen. Das gefällt auch den Aliens vom Planeten Cyralla, die die Menschheit in den Galaktischen Völkerbund aufnehmen wollen. Doch just da meldet das Büro für temporale Aktivitäten, daß jemand mit einer Zeitmaschine die Vergangenheit zu ändern versucht. Offensichtlich sollen alle Friedensgespräche der letzten Jahrhunderte so gestört werden, daß die Menschheit im Chaos



Da Sie zwecks Geschichtsveränderung keinen Kontakt mit Menschen haben dürfen, begegnen Sie nur Blechkerlen wie diesem hier

boris schneider

Wenn doch das ganze Spiel nur so exzellent wie Grafik und Sound wäre. Aber starke Nerven brauchen Sie schon; selbst auf High-End-Systemen mit 16 MByte RAM und Double-Spin-Laufwerk gibt es Wartezeiten ohne Ende; auf kleineren PCs beginnt man glatt wieder mit Fingernägeln-kauen, wenn nach Betreten eines neuen Raumes erst mal fünfzehn Sekunden lang das CD-Laufwerk surrt. Ein paar handfeste Bugs verleißen einem das Spiel dann

völlig: Offene Türen, durch die man nicht gehen kann, mangelnde Synchronisation von Bild und Ton sowie gelegentliche Abstürze zerren an den Nerven.

Die Puzzles löst man im Handumdrehen und wäre alles ordentlich programmiert, säße man nach drei Stunden vor der Endsequenz. Trotzdem sollte man mal reinschauen: Story, Grafik und Sound sind wirklich gut und trüsten teilweise über die Macken hinweg.

Eine kleine Actionsequenz wurde ebenfalls eingestreut

versinkt und die Aliens verbittert wieder abziehen. Höchste Zeit also für einen Trip in die Vergangenheit.

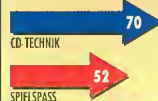
»The Journeyman Project« ist das erste Spiel der »Presta Studios«, einer Truppe von Computergrafikern und Science-fiction-Freaks, die sich auf CD-ROM-Spiele spezialisiert haben. Für dieses Premieren-Produkt gestalteten sie per Computergrafik stapelweise imaginäre Städte und Räume der Zukunft, ließen diese in manatelanger Arbeit vorberechnen und speicherten auf der CD die fertigen Ansichten, so daß Sie sich recht flach von Ort zu Ort bewegen können. Ähnlich der klassischen Grafik-Adventures müssen Sie Gegenstände einsammeln und an den richtigen Orten einsetzen. Außerdem können Sie mit ins Hirn gepflanzten Biochips Ihre Fähigkeiten erweitern; vom automatischen Kartenzeichner bis zum absoluten Gedächtnis ist alles dabei. Allerdings müssen Sie bei Ihren vier Exkursionen in die Vergangenheit aufpassen, daß Sie die Geschichte nicht nach mehr durcheinander bringen. Deswegen ist Kontakt mit Menschen strengstens verboten und auch nicht jeder Gegenstand darf einfach entfernt oder benutzt werden. (bs)

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> VGA | <input type="checkbox"/> S-VGA |
| <input type="checkbox"/> S'Blaster | <input type="checkbox"/> Roland |
| <input type="checkbox"/> Gen. MIDI | <input type="checkbox"/> CD-Sound |
| <input type="checkbox"/> Maus | <input type="checkbox"/> Joystick |

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Windows 3.1.

Programm-Typ: Adventure
Hersteller: Presta Studios
Ca.-Preis: DM 130,-
Festplatte: ca. 20 MByte
CD-ROM: ca. 530 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Dokument: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



DARK SUN – SHATTERED LANDS



Wüstensand und Sonnenbrand – Shattered Lands ist das erste auf dem »Dark Sun«-Szenario basierende Computerspiel. Mit einer vierköpfigen Party versuchen Sie, auf einem äden Planeten böse Magier zu entmachten. Dazu müssen Sie die Stellungen entfallener Sklaven auffinden und diese zu einem Aufstand führen.

Zahlreiche Zaubersprüche stehen zur Auswahl, deren Einsatz zum Sieg unabdingbar sind. Die Kämpfe werden Runde für Runde ausgefochten, so daß man in Ruhe eine geeignete Taktik überlegen kann. Etliche Begegnungen mit anderen Charakteren und einige Puzzles sorgen für Abwechslung.

Als CD-Bonus gibt es zwei Demos.

Was soll der Quatsch? Die englische CD-ROM-Version kostet 20 Mark mehr als die Disketten-Version, ist inhaltlich aber identisch und muß wie gehabt auf Festplatte installiert werden. Das Rollenspiel erweist sich als durchaus fesselnd und macht vor allem Fortgeschrittenen Spaß.

Die CD-Technik ist (wie sa oft beiSSI) unter aller Kanane. (tw)

- | | |
|-------------|------------|
| ■ VGA | □ S-VGA |
| ■ S'Blaster | ■ Roland |
| ■ Gen. MIDI | ■ CD-Audio |
| ■ Mous | ■ Joystick |

Empfehlen: 486er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Ca.-Preis: DM 150,-
Festplatte: ca. 30 MByte
CD-ROM: ca. 17 MByte
Anleitung: Englisch
Pragmamentext: Englisch
Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument: ■■■■■□□

5 CD-TECHNIK

76 SPIELSPASS

DIE SCHICKSALS-KLINGE



Ich wär' so gerne mal ein Held – basierend auf dem gleichnamigen deutschen Rollenspielsystem »Das Schwarze Auge« veröffentlichte Attic vor zwei Jahren dieses Programm. Bei der CD-ROM-Umsetzung wurden immerhin einige kleine Schwachstellen bei der Bedienung ausgebügelt.

Nach wie vor begeben Sie sich mit einigen Begleitern auf die Suche nach dem legendären Zyklapenschwert. Zunächst jedoch sieht man sich in diversen Städten um (in 3D-Ansicht dargestellt) und versucht, seine Ausrüstung zu komplettieren. Später folgen Expeditionen in Dungeons. Bei Gesprächen mit anderen Personen wählen Sie aus mehreren Sätzen aus.

Wer die Kämpfe nicht selbst austragen mag, schaltet einfach auf eine Computersteuerung um.

Se begrüßenswert die Veränderungen gegenüber der Urfassung sind – auch auf CD will keine rechte Freude aufkommen. Die Grafik ist schlicht, das System umständlich, die Story durchschnittlich. Zudem müssen Sie das Spiel auf der Festplatte installieren. (tw)

- | | |
|-------------|------------|
| ■ VGA | □ S-VGA |
| ■ S'Blaster | ■ Roland |
| ■ Gen. MIDI | ■ CD-Audio |
| ■ Mous | ■ Joystick |

Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Rollenspiel
Hersteller: Attic
Ca.-Preis: DM 100,-
Festplatte: ca. 7 MByte
CD-ROM: ca. 7 MByte
Anleitung: Deutsch
Pragmamentext: Deutsch
Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument: ■■■■■□□

10 CD-TECHNIK

48 SPIELSPASS

DAEMONSGATE



Das Fantasy-Städtchen Tarnis wird von Dämonen belagert. Wagt sich ein Bürger zu weit raus, macht's »Aargh!«, »Puff!«, »Knack!«, dann hört man das zufriedene Rülpsen eines Mansters. Knachenberge türmen sich vor den Stadtmauern. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Helden Gustavus, der mit der mythologischen Plage aufräumen soll.

»DaemonsGate« entpuppt sich als klassisches Rollenspiel im »Ultima«-Stil. Insgesamt passen acht Personen in die Party, der größte Teil wird in der klassischen Draufsicht gespielt; in den Städten und Dörfern kauft man Ausrüstung, Zauberzeug, mehr oder minder große Keulen. Bei jedem Kontakt mit einem Bösewicht wird in den Kampfmodus geschaltet. Jetzt kann sich der Spieler die passende Taktik für jede einzelne Figur herausuchen.

DaemonsGate hätte ein brillantes Rollenspiel werden können, doch hat Imagitec sa verheerend geschlampt, daß vom Spielspaß kaum etwas übrig blieb. Grafik? Sa gut wie nicht vorhanden. Auslastung der CD-ROM? Das Spiel ist bis auf neun recht brave Songs völlig identisch zur Disketten-Version – ein Exempel, wie man eine CD-ROM sauber in den Sand setzen kann. (al)

- | | |
|-------------|------------|
| ■ VGA | □ S-VGA |
| ■ S'Blaster | ■ Roland |
| ■ Gen. MIDI | ■ CD-Audio |
| ■ Mous | ■ Joystick |

Empfehlen: 386er (min. 16 MHz), 2 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Rollenspiel
Hersteller: Imagitec/Gametec
Ca.-Preis: DM 100,-
Festplatte: ca. 5 MByte
CD-ROM: ca. 5 MByte
Anleitung: Englisch
Pragmamentext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument: ■■■■■□□

15 CD-TECHNIK

48 SPIELSPASS

T.F.X.



Die Welt im Jahre 1996 hat sich kaum verändert. Immer nach schlägt man sich in Samalia, Basnien, bei den Dragenbaranen in Kalumbien und den lybischen Terroristen die Köpfe ein. Zum Glück gib's dann eine UNO, die wesentlich schlagkräftiger und nicht so zaghaft ist. Eckpfeiler der UNO-Macht sind der (nach nicht gebaute) Eurofighter 2000, die F-22 und der F-117A Stealth Bomber, die Sie in dieser Action-simulation fliegen dürfen.

Wichtige Elemente moderner Flugsimulationen fehlen völlig oder sind unterentwickelt (Staffeln, Missionsplanung), dafür ist die Tastaturbelegung eine der kompliziertesten. Das Handbuch ist auch keine große Hilfe, betont aber immer wieder, wie schrecklich realistisch alles sei. Der Unterschied zur Disketten-Version ist ein CD-Audio-Soundtrack; das Spiel selbst muß auf Festplatte installiert werden. Der größte Teil der 40 MByte auf der CD ist sowieso die Demo für ein anderes Spiel der selben Programmierer.

Eine Simulation, die zum Beispiel mit Micraprase mithalten könnte, ist TFX mit Sicherheit nicht. Für ein Actionspiel hat es aber extrem schnelle 3D-Grafik und durchaus viel Spielspaß. (bs)

- | | |
|-------------|------------|
| ■ VGA | □ S-VGA |
| ■ S'Blaster | ■ Roland |
| ■ Gen. MIDI | ■ CD-Audio |
| ■ Mous | ■ Joystick |

Empfehlen: 486er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM, Joystick.

Programm-Typ: Flugsimulation
Hersteller: Ocean
Ca.-Preis: DM 140,-
Festplatte: ca. 12 MByte
CD-ROM: ca. 40 MByte
Anleitung: Deutsch
Pragmamentext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument: ■■■■■□□

20 CD-TECHNIK

74 SPIELSPASS

Das ambitionierteste Projekt der englischen Sony-Tochter Psygnosis sollte schon vor Jahren als Pionier des CD-Spiels erscheinen. Kommt es 1994 zu spät, um die Multimedia-Fans zu begeistern?

MICROCASM

Das Projekt »Micracasm« geistert schon seit Jahren durch die Entwicklungslabors des englischen Softwarehauses Psygnosis. Ursprünglich sollte das Grafikwunder für salch exklusive Hardware wie Cammdares CDTV ausgeliefert werden, eine frühe CD-ROM-Kansale, die sich unmittelbar nach der Markteinführung als unverkäuflich erwies. Das PC-Micracasm wurde nun knapp nach einer grabkörnigen Mega-CD- und einer etwas hübscheren Version für Cammdares Amiga CD 32 veröffentlicht. Als letzte und beeindruckendste Umsetzung ist »Micracasm« für das CD-I angekündigt, was es Philips neues MPEG-Cartridge für atemberaubende »Digital Video«-Animation nützt. Die variegende PC-Variante kann mit dem MPEG-Standard jedoch nach nichts anfangen.

»Micracasm« folgt einem hausbackenen Spielprinzip mit einer ungewöhnlichen Rahmenhandlung: Als Pilot einer mikroskopisch kleinen Rettungs-sonde breiten Sie durch die Venen und Arterien eines Attentatsapfers. Var dem Shawdown im Gehirn stehen eine Fahrstunde im Vena Cephalica-Netz, ein Gefecht in der Nähe des Oberschenkels und 3D-Rasereien durch die abere Hohlvene und die Halsschlagader. Im Gehirn sitzt eine Sande, die vernichtet werden muß, um den Patienten zu retten. Einfacher ausgedrückt lautet Ihr Auftrag: Ausweichen und ballern bis das Ziel erreicht oder Ihre Schildenergie verbraucht ist.



Der menschliche Körper - kein schöner Anblick...



Steuern Sie Ihr Micro-Raumschiff am tödlichen Fettgewebe vorbei



Düster-Look im Knochen-Level

Auch wenn das Handbuch an einigen Stellen mit medizinischem Hintergrundwissen prätzt, stimmen nicht alle Details: So gibt's im »Micracasm« auch Raumstationen, an die Sie mit Ihrer Sande andocken, um sich zu erholen, aber auch »Partale« durch die Sie in die nächste Körperregion eindringen. Nacheinander lernt man den Umgang mit zwei verschiedenen Mini-Schiffen und einem bewaffneten Druckanzug. In jeder Verkleidung winken Banuswaffen (Automatik- und Doppelfeuer), Matar-Beschleuniger und Schutzschilde. Während Ihre Gegner als Sprites in sauberem Formationsflug auf den Bildschirm auftauchen, wird die gesamte Umgebung von CD geladen. In dieser Beziehung ist Micracasm dem amerikanischen »Rebel Assault« ähnlich; auf Ziele im Hintergrund müssen sie jedoch beim Flug durch den menschlichen Körper nicht achten. (wi)

winnie forster

Das kamte ja nicht gutgehen: Nach Jahren der Ankündigungen entpuppt sich Micracasm als überladenes Grafikmanster mit einem Spielwitz auf Zellgrößen-Niveau. Die kitschige Kulisse ist das einzige Verkaufsargument. 12 MByte auf der Festplatte, um sich in der Welt der Blutbahnen und aggressiven Mini-Körper zu langweilen? Zudem sich Micracasm auf einigen Rechnern nur mit Mühe installieren läßt, die Anleitung aus geschwätziger Hintergrund-

geschichte, Hinweise zur Fehlerbeseitigung und unnützen Angaben zu einem fiktiven Sannensystem besteht. »Yes!« Keyboarder Rick Wakeman empfiehlt sich durch seine Beteiligung am Soundtrack für die Altracker-Pflegeanstalt. Denken Sie sich die Hintergrundgrafik weg und Sie haben ein zweitklassiges Shareware-Actionspiel. Klar kann auch eine Primitiv-Ballerie wie diese kurzzeitig Spaß machen - aber nicht zu einem Preis von über hundert Mark.

- VGA
- S'Blaster
- Gen. MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Actionspiel
 Hersteller: Psygnosis
 Ca.-Preis: DM 140,-
 Festplatte: ca. 12 MByte
 CD-ROM: ca. 370 MByte
 Anleitung: Deutsch
 Programmtxt: Englisch
 Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□
 Sound: ■■■■■□
 Bedienung: ■■■■■□
 Dokument.: ■■■■■□

CD-TECHNIK 65
 SPIELSPASS 54

REBEL ASSAULT

Die LucasArts-Programmierer greifen nach den Sternen und versprechen mit »Rebel Assault« eine Symbiose aus schneller 3D-Weltraumaction und interaktivem Science-fiction-Film. Ist die Macht mit ihnen?

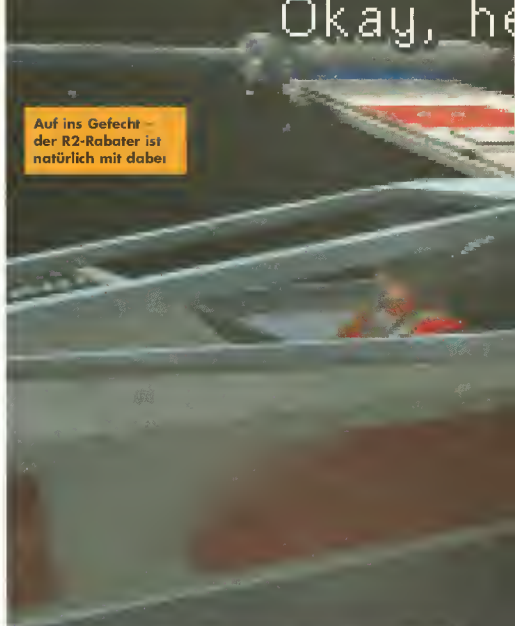
Der Traum vom Fliegen ist so alt wie George Lucas' »Krieg der Sterne«. Luke Skywalker hat's vorge-macht und eine ganze Generation (vorwiegend männlicher) Jugendlicher wünscht es ihm gleichzutun und im X-Fighter durch den Asteroidengürtel oder den Schacht des Todessterns zu düsen. Das Computer- und Videospiel wäre ohne die atemberaubenden Actionszenen der »Krieg der Sterne«-Trilogie nicht halb soweit gekommen. Spiele, denen die Umsetzung des X-Wing-Fluggefühls gelang, kannten sich der Begeisterung des Publikums sicher sein: Van Ataris Vektargrafik-Pianier »Star Wars«, über das englische »Star Glider« und Nintendas »Starwing« bis hin zu Namcas Luxus-Automaten »Star Blade«, der varab gerenderte Grafik zur Darstellung der phantastischen Sternenwelt aufführt, stellten »Star Wars«-Huldigungen die Speerspitze technisch brillanter 3D-Action dar. LucasArts, die Softwaretchter des Star Wars-Imperiums, ließ sich nach ersten Programm-Gehversuchen in 3D (»Ballblazer«, »Rescue on Fractalus«) fast zehn Jahre Zeit mit weiteren Action-Simulationen im Science-fiction-Milieu. »Wing Commander« hätte bei LucasArts entstehen müssen, doch der Mitbewerber Origin war schneller. Erst im letzten Jahr kannte LucasArts den Konkurrenten ein offi-

zielles »Star Wars«-Spiel (mit imperialen Geschwadern statt einer Katzen-Armada) gegenüberstellen. Bei »X-Wing« verzichtete man auf Bitmap-Verzierung und kanfrantierte den 3D-Spieler mit nackter Polygangrafik.

Vorsicht, Steinschlag im Asteroidengürtel



Auf ins Gefecht – der R2-Rabater ist natürlich mit dabei



Ist der dick, Mann: Ein Sternzerstörer in Lebensgröße

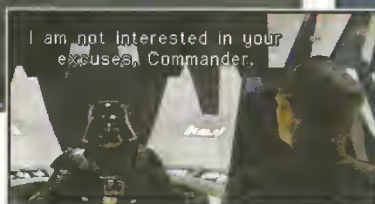
winnie forster

Ihr Einstand bei den Rebellen (mit friedlichen Lehrflügen über dem Wüstenplanet Tataaine) täuscht ein gemütlich-unterhaltames CD-Actionspiel var, doch bereits der erste Feindflug pustet Sie aus dem Sessel. Das LucasArts-Brat-Pack um Programmierer und Designer Vince Lee hat das Unmögliche gewagt und alles gewonnen: Obwohl die Grafik parallel zum Flug von CD geladen wird und die Raute damit grob vorgegeben ist, degradiert das Spiel einen nicht zum passiven Zuschauer. Drehen Sie die Stereaaufnahme auf, läschen Sie (wie damals bei »Elite«) das Licht und Sie verwandeln sich in den Helden einer lang verschallenen Star Wars-Folge. Daß die Grafik im

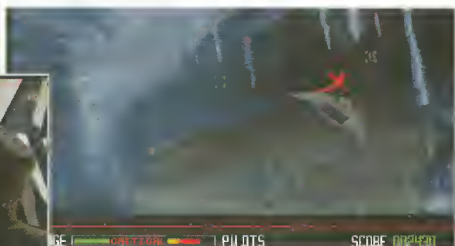
Gegensatz zu einer 3D-Flugsimulation nicht in Echtzeit berechnet wird, ist wurscht: Die Feinde scheinen Sie in eine bestimmte Richtung zu zwingen, nicht das Drehbuch der Software-Regisseure. Die Idee mit der scheinbar flexiblen, aber in Wirklichkeit fest vorgegebenen Spielhandlung haben sich die »Rebel Assault«-Designer beim oben angesprochenen »Star Blade«-Spielautomaten entliehen. Rebel Assault ist die gelungenste Symbiose aus Film und 3D-Spiel, ein »Daam« des guten Geschmacks und der einzige Ersatz für das japanisch-englische Sternekrieg-Spektakel Star Wing, das den Super-Nintend-a-Besitzern vorbehalten bleibt.



Darth Vader ist über Ihre Erfolge nicht entzückt



Jeder der Gegner ist ein eigener, vom Geschehen unabhängiger Mini-Film



Abteilung »kalt und dunkel«: Die Eishöhle

»Rebel Assault« ist ein weiteres »echtes« Star Wars-Spiel mit Personen und Schauplätzen aus der Filmtrilogie. Technisch hat es mit X-Wing, Zusatz-Disketten und Nachfolger nichts zu tun – LucasArts wagt sich mit diesem CD-Exklusiv-Titel auf multimediales Territorium. Vertragen sich die langen Zugriffszeiten auf den Datenträger CD mit laser-schneller 3D-Grafik?

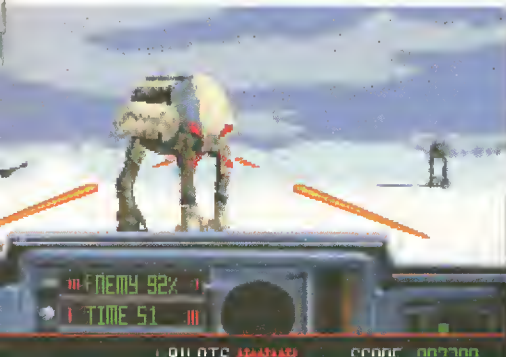
LucasArts mußte tricksen, um die linearen Videospiele zu einem 100% interaktiven Actionknüller umzubiegen. In Rebel Assault sind Sie ein Heißsporn, wie es Luke Skywalker anno 1978 einmal war. Das Imperium ist Ihr größter Feind, die Rebellen sind Ihre Lehrer, Kameraden und Waffenbrüder. Insgesamt vier Missionen (die in mehrere Einsätze unterteilt sind), werden durch digitalisierte Szenen aus dem Film verknüpft und entführen Sie an illustre Schauplätze rund um den Todesstern. Vom Trainingskampf auf dem Wüstenplaneten Tatooine startet man durch zum ersten Feindflug gegen Verbände des Imperiums. Sie attackieren

kapfieber einen gewaltigen Sternenerstörer, dessen Geschütz-Batterien hektisch nach Ihnen feuern. Tückische Tie-Fighter verteidigen das Flaggschiff – dahinter grallen John Williams' Original-Soundtrack und das gesamte Landaner Symphonie-Orchester.

Gegenüber X-Wing rückt der Simulationsaspekt nach weiter in den Hintergrund. Nur ein einziger Knopf des Joysticks ist belegt – zum Feuern, wozu sonst? Doch trotz der begrenzten Handlungsmöglichkeiten unterscheiden sich die Missionen inhaltlich voneinander: Während Raumschlachten zu einer wilden Dauerballerei ausarten, ähneln Verfolgungsjagden in Schächten oder Canyons eher einem Geschicklichkeitsflug mit beweglichen Zielen. Einen Auftrag führen Sie sogar zu Fuß und mit Laser-Waffe in der Hand aus, ein anderer ist ein taktischer Bombenangriff aus der »Van-aben«-Perspektive.

Die gesamte Grafik wird während der Action von CD geladen, ist jedoch auf dem Datenträger so abgelegt, daß sie auch auf kleine Kurskorrekturen reagiert und ein teuflisch echtes Fluggefühl vermittelt.

(wi)



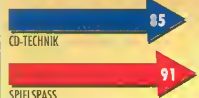
Mit einem kleinen Gleiter treten Sie gegen die Walker an

- VGA
- S-Blast
- Gen. MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

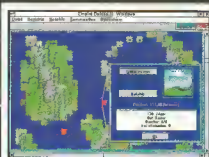
Empfehlen: 486er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM, Joystick.

Programm-Typ: Action
Hersteller: LucasArts
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: ca. 0,1 MByte
CD-ROM: ca. 470 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■■
Sound: ■■■■■■
Bedienung: ■■■■■■
Dokumentation: ■■■■■■



EMPIRE DELUXE



In »Empire Deluxe« geht es um das Besetzen möglichst vieler Städte, in denen neue Kampfeinheiten produziert werden, die dann munter weitererobern. Betont wird der Kampf zur See, aber auch 2 Flugzeugtypen und Landeinheiten sind enthalten.

Maximal 6 Personen können mit-spielen, wobei alle Positionen auch über Nullmodem, Netzwerk, oder vom Computer übernommen werden können.

War »Empire« Vorbild für viele später erschienenen Strategiespiele, so setzte der Nachfolger in punkto Darstellungsoptionen neue Maßstäbe. Auf der CD sind sowohl die DOS- als auch die Windows-Version untergebracht, außerdem gibt's die schon auf Diskette erschienenen Zusatz-Szenarien als Bonus. Echte Unterschiede zur Diskettenversion findet man nicht.

Wer Empire Deluxe bislang noch nicht hatte und sich an der etwas altbackenen, mäßig detaillierten Spielmechanik nicht stört, kann den Sammelplatz ohne weiteres erwerben. Ansonsten aber lohnt sich der Kauf nicht. (la)

■ VGA	■ S-VGA
■ S'Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Audio
■ Maus	■ Joystick
Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	New World Computing
Ca.-Preis:	DM 100,-
Festplatte:	ca. 0,1 MByte
CD-ROM:	ca. 8 MByte
Anleitung:	Deutsch
Programmtext:	Deutsch
Sprachausgabe:	-

Grafik:	■ ■ ■ ■ ■
Sound:	■ ■ ■ ■ ■
Bedienung:	■ ■ ■ ■ ■
Dokument:	■ ■ ■ ■ ■

10 CD-TECHNIK

75 SPIELPASS

WOLFPACK



Drei Jahre nach der Erstveröffentlichung erscheint »Wolfpack« nun auf CD. Abgesehen von ein paar neuen Animationssequenzen im Vorspann ist das Spiel praktisch unverändert. Wahlweise schlüpft man in die Rolle eines deutschen U-Boot-Kommandanten oder eines alliierten Kanvli-Kapitäns. Sie haben die Befehlsgewalt über mehrere Schiffe, zwischen denen Sie hin und her schalten. Ohne Eingreifen des Spielers steuern Computerkapitäne die Schiffe automatisch entsprechend dem Auftrag. Wirklicher Erfolg ist nur dem vergönnt, der selbst das Ruder übernimmt. Geschwindigkeit und Kurs stellen Sie mit der Maus ein. Ist ein Ziel in Reichweite, werden Torpedos bzw. die Geschütze abgefeuert. Der integrierte Missionseditor ermöglicht neue Szenarien, falls Ihnen die 70 vorgegebenen nicht mehr reichen.

Wolfpack ist vom Konzept her interessant, bietet jedoch nicht die klaustrophobische Stimmung des Oldies »Silent Service«. Man fühlt sich eher wie ein Manager, wenn man von Boot zu Boot schaltet. Leider wurden zudem die heutigen technischen Möglichkeiten nicht genutzt. (tw)

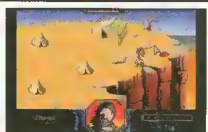
■ VGA	■ S-VGA
■ S'Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Audio
■ Maus	■ Joystick
Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ:	Simulation
Hersteller:	Navalagic
Ca.-Preis:	DM 80,-
Festplatte:	ca. 1 MByte
CD-ROM:	ca. 40 MByte
Anleitung:	Englisch
Programmtext:	Englisch
Sprachausgabe:	-

Grafik:	■ ■ ■ ■ ■
Sound:	■ ■ ■ ■ ■
Bedienung:	■ ■ ■ ■ ■
Dokument:	■ ■ ■ ■ ■

20 CD-TECHNIK

67 SPIELPASS

BURNTIME



Atankrieg und die Zeit danach: Bei dieser Mischung aus Rallen- und Strategiespiel muß man sich in einer endzeitlichen Welt behaupten. Sie reisen von Ruinensstadt zu Ruinensstadt, treffen auf andere Charaktere und versuchen, Erfolgsleute anzuwerben. Im ständigen Kampf gegen den Hunger, Durst und Mutantenhorden helfen nur Depots, taktisch kluges Vorgehen sowie ein geladenes Schraggewehr. Anklänge an »Mad Max« und ähnliche Endzeit-Filme gibt es ständig. Parallel zu Ihnen versuchen drei Gegenspieler, ebenfalls zum Herrscher über die versuchte Welt aufzusteigen. Irgendwann sind Auseinandersetzungen unvermeidlich, und jetzt ist es entscheidend, strategisch günstige Orte besetzt zu haben. Besonders wichtig sind Kreuzungen, doch auch die Versorgung mit Nahrung und Wasser muß gesichert sein.

Der Madenhandel floriert, während die Rattenfallen für Nachschub an Frischfleisch sorgen... Burntime ist atmosphärisch gelungen; spielerisch gibt's auf Dauer ein paar kleine Durchhänger. Leider bietet die CD-ROM-Version bis auf den gesparten Festplattenplatz keine Verbesserungen. (tw)

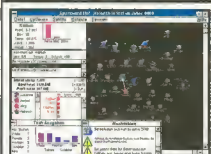
■ VGA	■ S-VGA
■ S'Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Audio
■ Maus	■ Joystick
Empfehlen: 386er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Max Design
Ca.-Preis:	DM 120,-
Festplatte:	-
CD-ROM:	ca. 5 MByte
Anleitung:	Deutsch
Programmtext:	Deutsch
Sprachausgabe:	Deutsch

Grafik:	■ ■ ■ ■ ■
Sound:	■ ■ ■ ■ ■
Bedienung:	■ ■ ■ ■ ■
Dokument:	■ ■ ■ ■ ■

10 CD-TECHNIK

75 SPIELPASS

SPACEWARD HO!



Im Weltraum sind noch ein paar Planeten frei, die mit Spätschiffen erkundet werden. Ansehnliche Himmelskörper werden alsbald mit Kalanesschiffen besiedelt, auf daß Ihr Imperium stetig wachsen möge. Wenn alle leeren Planeten erst mal kolonisiert sind, beginnen die Verteilungskämpfe. Gegen Computergegner bemüht man Diplomatie oder Kampfschiff-Gewalt; Günstlinge mit Zugriff auf ein Netzwerk können auch gegen mehrere menschliche Spieler auf Expansionskurs gehen. Das witzige SF-Strategiespiel »Spaceward Ho!« ist nun auch schon über ein Jahrzehnt alt. Die deutsche Windows-Version erschien jetzt auf CD-ROM, doch außer der Festplattenplatz-Ersparnis von knapp 4 MByte bringt sie keinerlei Verbesserungen.

Nach sa eine Kanvertierung, bei der die technischen Möglichkeiten der CD nicht mal ansatzweise genutzt werden. Und warum haben sich die trägen Programmierer damit saviel Zeit gelassen? Spaceward Ho! ist ein süßes, leicht verständliches Taktikspiel. Mittlerweile mußte es aber angesichts neuer Konkurrenz (z.B. »Master of Orion«) Federn lassen. (hl)

■ VGA	■ S-VGA
■ S'Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Audio
■ Maus	■ Joystick
Empfehlen: 486er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM, Maus, Windows 3.1.	
Programm-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	New World Computing
Ca.-Preis:	DM 100,-
Festplatte:	ca. 100 KByte
CD-ROM:	ca. 4 MByte
Anleitung:	Deutsch
Programmtext:	Deutsch
Sprachausgabe:	-

Grafik:	■ ■ ■ ■ ■
Sound:	■ ■ ■ ■ ■
Bedienung:	■ ■ ■ ■ ■
Dokument:	■ ■ ■ ■ ■

5 CD-TECHNIK

71 SPIELPASS

COMANCHE

Was sind Voxel? Mit dieser witzigen Grafiktechnik zeigt das Hubschrauber-Spiel Comanche realistische Berg- und Tallandschaften.



chance seit gut einem Jahr tum-
melt sich die Disketten-Version
von »Comanche: White Light-
ning« in den Verkaufscharts. Auf CD-

ROM bietet die Hubschrauber-Simulation eine Zusammenfassung von Camanche und allen Datendisketten sowie einige CD-ROM-Bonus-Missionen und Grafiken.

Als erstes Spiel verwendete Comanche die sogenannte »Voxel«-Technik, um eine Landschaft darzustellen. Dieses zu normaler 3D-Grafik radikal andere Verfahren erzeugt sehr realistische Schluchtenlandschaften, komplett mit Seen, Plateaus und Bergen. Allerdings lassen sich umgekehrt keine klassischen 3D-Objekte darstel-



Eine derartig realistische Berg- und Tal-Grafik wie Comanche bot vorher nach kein PC-Spiel

len: Bis auf eine einzelne Pyramide stehen nirgendwo Gebäude in den Welten von Camanche.

Durch eine vereinfachte Steuerung und kurze, actionreiche Missionen fällt es schwer, Comanche den Flugsimulationen zuzuordnen. Als flattes 3D-Actionspiel setzt es hingegen mit der realistischen Grafik Maßstäbe. Auch Kleinigkeiten wie

Schneefall oder Vulkanasche wurden berücksichtigt. Natürlich gibt es auch zahlreiche Gegner, die sich zu Wasser, zu Lande und in der Luft herumtreiben. Teilweise werden Sie mit der Übermacht nur fertig, weil Sie in einem Verband mit mehreren

Camanches fliegen, deren Waffensysteme Sie teilweise mit

benutzen dürfen. Die hundert Missionen sind in etwa dem

Schwierigkeitsgrad nach sortiert und in 10 sogenannten Campaigns angeordnet. Während die Missions-Beschreibungen in Deutsch auf dem Bildschirm erscheinen, sind andere Texte, wie beispielsweise die ausführliche Punkteabrechnung und alle Menüs in Englisch – das hätte man eleganter lösen sollen. Natürlich können Sie die Erfolge Ihres Piloten speichern.

Das Programm benötigt auf den meisten PCs eine Boot-Diskette, was das Spielen von CD-ROM unnötig erschwert, insbesondere weil die Instruktionen für das Anlegen dieser Diskette recht ungenau sind – am besten Sie benutzen eines der beiden Batdisk-Utilities auf unserem CD-ROM.

(bs)



Einsetz am Polarkreis: Natürlich mit Schneestürmen, die die Sicht behindern

boris schneider

Comanche ist eines der Spiele, an denen der Zahn der Zeit noch nicht gekratzt hat: Auch heute noch kann die Grafik 486-Besitzer in Entzücken versetzen. Das größtenteils sehr unkomplizierte Spiel bezieht seinen Reiz nicht aus irren Tastaturbelegungen (wie die meisten Simulationen), sondern aus dem Fluggefühl und dem Adrenalinstoß, wenn man mit hundert Stundenkilometern durch eine Schlucht rast und von einem anderen

Hubschrauber verfolgt wird. Für ein CD-ROM ist das Ganze mickrig – doch das hat auch Vorteile, weil man die gesamten Programmdateien auf seine Festplatte kopieren kann (und so die Batdisk-Problematik ein wenig entschärft). Wenn Ihnen Actionspiele wie Rebel Assault nicht interaktiv genug und »ernsthafte« Simulationen zu trocken sind, empfiehlt sich Comanche als der goldene Mittelweg zwischen beiden Spielwelten.

Am meisten Spaß macht natürlich der Flug durch enge Schluchten



- VGA
- S'Blaster
- Gen. MIDI
- Mous
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Empfehlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Joystick.

Programm-Typ: Action-Simulation
Hersteller: Navalagic
Ca.-Preis: DM 110,-
Festplatte: ca. 2 MByte
CD-ROM: ca. 20 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: teilw. Deutsch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Dokument: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



JURASSIC PARK



Nach dem Medienrummel ist Ihnen die Handlung des Films »Jurassic Park« sicher nicht unbekannt: Moderner Zaa mit geklonten Dinosauriern spielt verrückt; diverse Personen kämpfen gegen die Urvieher um endlich, leicht dezimiert, fliehen zu können.

Ein Computerspiel darf bei so einem Kinowelterfolg nicht fehlen. Sie spielen den Dino-Forscher Alan Grant, der vor der Flucht mit dem Hubschrauber nur rasch das wichtigste Handlungselement jedes Spielberg-Films retten muß: die Kinder. Die Enkel des Parkbesitzers haben sich verlaufen und müssen zwischen T.Rex und Velociraptor gefunden werden. Das Spiel selbst teilt sich in zwei Phasen auf: In 2D-Sequenzen sehen Sie aus der Vogelperspektive, wie sich Grant und Ca. durch die Insel kämpfen, zum Schluß gibt es dann noch etwas 3D-Action à la »Doom« zu sehen.

Einfallloses Design (Tür und Schlüssel liegen plump immer möglichst weit auseinander), zu hoher Schwierigkeitsgrad und viel zu große Level machen Jurassic Park zur Frustrationspille. CD-technisch hätte man den Film viel besser ausnützen können. (bs)

- VGA □ S-VGA
- S'Blaster □ Roland
- Gen. MIDI □ CD-Audio
- Mous □ Joystick

Empfehlen:
386er, 2 MByte RAM.

Programm-Typ: Actionspiel
Hersteller: Ocean
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: -
CD-ROM: ca. 14 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtxt: Deutsch
Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument.: ■■■■■□□



DER RASEN-MAHERMANN



Was ist Cyberspace? Der Film »Der Rasenmäher-Mann« versuchte auf diese Frage eine Antwort zu geben und ließ einen geistig schwachen Gärtner durch Dragen und Virtual Reality zum hochintelligenten Brutal-Killer werden, der sich schließlich als reine Subroutine in die Welt der Bits und Bytes zurückzog.

Das Spiel soll an den Film anschließen und beschreibt, wie der Cyber-Jabe seinen Mentor Dr. Angelo in den Cyberspace einführt und dort gegen seine ärgsten Gegner antreten läßt. In 12 Action- und Denksequenzen, die teilweise wiederholt werden, muß Angela recht simple Aufgaben bestehen. Zwischendurch werden kurze Schnipsel aus dem Film gezeigt. Das Beeindruckende am Rasenmäher-Mann ist die technische Ausführung: Sage und schreibe 16 Farben gleichzeitig sind zu sehen, und das in einer Viertel-VGA-Auflösung von 160 mal 120 Punkten.

Mit diesem CD-ROM haben sich die Produzenten ein Denkmol gesetzt: Spielerisch langweilig und technisch nur katastrophal bildet der Rosenmäher-Mann das klare Schlußbild aktueller CD-ROM-Spiele. (bs)

- VGA □ S-VGA
- S'Blaster □ Roland
- Gen. MIDI □ CD-Audio
- Mous □ Joystick

Empfehlen:
386er, 2 MByte RAM.

Programm-Typ: Action-Adventure
Hersteller: Storm
Ca.-Preis: DM 140,-
Festplatte: 1 MByte
CD-ROM: 535 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtxt: Deutsch
Sprachausgabe: teils Deutsch

Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument.: ■■■■■□□



WINTER OLYMPICS



Wasi, nochmals Wasi, Tanya Harding kam mit der Eisenlange nicht durch den Zaun. Als kleines Souvenir zu den Olympischen Spielen in Lillehammer möchte Ihnen U.S. Gold gerne »Winter Olympics« andrehen. Auf zwei CDs findet man die segensreiche Kombination Sportspiel plus Olympia-Datenbank.

Das Spiel simuliert fünf Sportarten, die teilweise in mehrere Varianten unterteilt sind: Biathlon, Skirennen (vom Slalom bis zur Abfahrt), Bobfahren (inklusive dem quasi identischen Rodeln), Eisschnelllauf und Skispringen. Die Steuerung fordert die bewährte Mischung aus Timing und Geschicklichkeit.

In der Datenbank ruft man die Regeln der wichtigsten Disziplinen ab und informiert sich über den Verlauf früherer Winterspiele.

U.S. Gold hätte lieber die Datenbank wogessen und alle überschüssigen Energien auf die Sport-Simulation konzentrieren sollen. Letztere macht sich auf den beiden CDs lediglich mit ein paar MByte breit. Die ohnehin recht magere Grafik wirkt noch CD-ROM-Moßstäben besonders lachhoff. (hl)

- VGA ■ S-VGA
- S'Blaster ■ Roland
- Gen. MIDI □ CD-Audio
- Mous ■ Joystick

Empfehlen: 386er (min. 25 MByte), 4 MByte RAM, Joystick.

Programm-Typ: Sportspiel
Hersteller: U.S. Gold
Ca.-Preis: DM 100,-
Festplatte: -
CD-ROM: ca. 126D MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtxt: Deutsch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument.: ■■■■■□□



LEMMINGS



Wer nach nichts von den possiblen Denkspiel-Abenteuern der Lemmings gehört hat, muß in den letzten Jahren hartnäckig einen Bogen um jeden Softwareladen gemacht haben. Jenes sagenhafte, unwiderstehliche und herrlich fesselnde Tüftelspiel wurde jetzt auch auf CD-ROM veröffentlicht. Was hat sich Psychognosis einfallen lassen, um dieses Ereignis aufzuwerten? Die zusätzlichen Levels der Datendiskette »Oh No! More Lemmings« wurden dazugepackt und ein neues Musikstück wird von CD gespielt. Ist das alles? Leider ja. Wenigstens kann man die beiden Programme direkt vom CD-ROM starten. Die Festplattenplatz-Ersparnis ist aber nicht gigantisch, da die Lemmings-Kambi zusammen gerade mal ein Megabyte belegt.

Wer wirklich noch nicht Lemmings in der Sammlung hat, könnte in Versuchung geführt werden. Der Original-Klassiker plus Zusatzlevels auf einer CD ohne den benötigten Disk-Kopierschutz – das ist doch was.

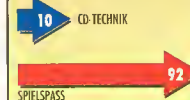
Ein Pfui für die Technik, aber eine hohe Wertung für das Spiel. Schließlich macht Lemmings auch dann noch Spaß, wenn man es von einer furchtbar unterforderten CD lädt... (hl)

- VGA □ S-VGA
- S'Blaster □ Roland
- Gen. MIDI □ CD-Audio
- Mous □ Joystick

Empfehlen: 286er (min. 16 MByte), 1 MByte RAM, Mous.

Programm-Typ: Denkspiel
Hersteller: Psychognosis
Ca.-Preis: DM 90,-
Festplatte: -
CD-ROM: ca. 1 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtxt: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

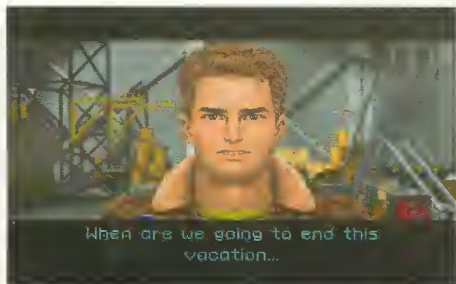
Grafik: ■■■■■□□
Sound: ■■■■■□□
Bedienung: ■■■■■□□
Dokument.: ■■■■■□□



Flugsimulation mit Film-Feeling: Die Top Guns der Zukunft fliegen gegen das Finanzamt und das auch nur gegen Bares.



Im Jahre 2011 sind alle politischen Systeme zusammengebrochen; nur noch Firmen und Konzerne bestimmen, was in der Welt läuft. Ihre wichtigste Waffe dabei sind diverse Söldnertrupps, die sich in der Türkei niedergelassen haben, weil man da gegen Bares einen Diplomatenaß erhält. Als aufstrebender Führer der Söldnerstaffel Wildcats überstehen Sie in »Strike Commander« viele Abenteuer an verschiedenen Plätzen der Welt. Strike Commander ist die Varzeigesimulation vieler 486DX2-Besitzer. Die recht beeindruckende, detailreiche Grafik braucht nämlich ganz schön Rechenpower – alles unterhalb eines Pentiums führt zu mäßigem bis unspielbarem Ruckeln. Und auch beim Wart Simulation sollte man vorsichtig sein:



Zwischen den einzelnen Missionen verfolgen Sie die Handlung in Filmform

boris schneider

Wenn man die entsprechende Hardware (mindestens 50 MHz und Local Bus) hat, ist Strike Commander ein recht schönes Vergnügen. Die CD-ROM-Ladezeiten halten sich glücklicherweise im erträglichen Rahmen, für die Grafik bracht es ober dicke 486er-Muskeln. Die durchgehende Sprachausgabe ist professionell produziert, macht aber die doch etwas klischeehaften Charaktere noch deutlicher als bei der reinen Textversion auf Diskette.

Wenn Sie keine Simulation, sondern effektvolles Flugvergnügen pur suchen, sind Sie hier an der richtigen Adresse. Die Filmverpackung macht die Flugsimulation erst so richtig Spaß, denn hier weiß man endlich warum man Gebäude X in Schutt und Asche legen soll. Der beißende Zynismus der Handlung führt zu gesteigerten Erfolgserlebnissen: Wer würde nicht gerne mal den Privatjet des Finanzamts-Chefs mit einer hitzesuchenden Rakete beglücken?



Strike Commander zeigt auf schnellen 486ern recht beeindruckende 3D-Grafik

STRIKE COMMANDER

Viele Elemente normaler Flugsimulationen fehlen und die Missionsstruktur ist ganz auf Action ausgelegt – damit befindet sich Strike Commander in der Grauzone zwischen beiden Genres.

Wie es sich für ein komplexes Spiel auf CD-ROM gehört, bietet Strike Commander eine filmähnliche Handlung. Die Missionen werden nicht einfach durch Menüs aneinandergereiht; durch die Story, die sich durch das Spiel zieht, steigt die Motivation, zu gewinnen und zu sehen, was sich denn als nächstes auf dem Bildschirm tut. Dabei wird allerdings auch kein plumpes Klischee ausgelassen: Die Bösewichter sind böse, die Verräterin hübsch, der gute Mentor stirbt zu früh und der Buchhalter dreht jeden Pfennig zweimal um. Apropos Geld: Ohne das geht es auch in diesem Spiel nicht. Mit erfolgreichen Missionen palstern Sie ihr finanzielles Kissen auf, welches insbesondere für den Nachkauf von Waffen und Ersatzteilen von Nöten ist.

Der Flugsimulationsteil selbst ist, sieht man mal von der Grafik ab, größtenteils Standardware. Interessant ist die Möglichkeit, sowohl mit den eigenen Leuten wie mit den Gegnern per Funkgerät zu kommunizieren. Die CD-Fassung bietet hier bei Einsatz einer Soundblaster-Karte auch gute und abwechslungsreiche Sprachausgabe. In der älteren Diskettenversion gab es zu Strike Commander eine Datendiskette mit Namen »Tactical Operations«; diese ist in das CD-ROM integriert, allerdings immer noch als eigenes Programm. Der Lästigkeitsfaktor hält sich in Grenzen. Mit den »Tactical Operations« wird sowieso niemand direkt einsteigen wollen; der Schwierigkeitsgrad der Missionen in diesem Spielteil ist viel zu hoch für Einsteiger. (bs)

- VGA
- S'Blaster
- Gen. MIDI
- Maus
- S-YGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Joystick.

Programm-Typ: Flugsimulation
Hersteller: Origin
Co. Preis: DM 130,-
Festplatte: mind. 3 MByte
CD-ROM: ca. 150 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Dokument: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



CHAOS CONTINUUM

Ein Supercomputer dreht durch und bringt die Titan-Kolonie unter seine Kontrolle. Nur eine kleine unbewaffnete Sonde könnte ihn stoppen und damit viele Menschenleben retten.

Die ehrgeizigen Wissenschaftler einer riesigen Kolonie auf dem Saturnmond Titan begannen bald nach der Entdeckung eines quarzähnlichen Kristalls mit einem ungeheuren Projekt: dem Bau eines orbitalen Supercamputers, dessen künstliches Gehirn hauptsächlich aus der neu entdeckten Substanz bestehen sollte. Viele Jahre und Hindernisse später war es geschafft: Van jetzt an wachte der CHAOS («Cybernetic Holistic Autanamaus Orbiting

Server») über die Geschehnisse der Kolonie mit Namen New Eden. Nach einiger Zeit aber begann CHAOS, sich selbstständig zu erweitern, und drehte langsam durch. Über implantierte Biochips fing er an, die Kalanisten zu kontrollieren und in einem Kama-artigen Zustand zu versetzen, nur einige Wissenschaftler schafften es, sich durch Telepartieren in eine andere Dimension dem Zugriff des durchgeknallten Computers zu entziehen. Von diesem Parallel-Universum aus versuchen die braven Forscher nun, die Kolonie zu befreien – originellerweise mit Hilfe einer ferngesteuerten Robotersonde (ein anscheinend sehr beliebtes Thema: siehe »Iran Helix«).

Natürlich sind Sie es, der nach Landung in New Eden die

Steuerung der Sunde übernimmt. Der Bildschirm besteht aus einem großen Sichtfenster, das von diversen Steuerungs-Icons eingerahmt wird. Über die Icons kann man die Sunde bewegen, Datenbanken anzapfen, Informationen abrufen, etc. Leider sieht das ganze nach mehr aus, als wirklich dahintersteckt: Sa wird ein bestimmtes Icon

Fahrer, folgen Sie dem Shuttle da vorne!

im ganzen Spiel nur ein einziges Mal benutzt, andere benötigt man kaum – oder genaugenommen gar nicht. Die spielerischen Möglichkeiten von Chaos Continuum sind also leider schon von daher begrenzt, zumal es keinerlei aufzunehmende oder zu benutzende Gegenstände gibt: Das einzige, was man finden kann, sind einige Zugangs-cades und elektronische Karten.

Die zu bewältigenden Aufgaben des Spiels sind ebenso eintönig wie langweilig. Um am Anfang an vier benötigte Zugangs-cades zu kommen, muß an diversen Türen immer wieder dieselbe Prozedur durchgeführt werden: Das jeweilige Schloß anklicken, eine kurze Senda-Runde (Töne nachspielen) überstehen, in den Raum laufen, sich an ein Computerterminal andocken, drei Menüpunkte aktivieren, Infos speichern, auslagern, Raum verlassen. Kein auch nur halbwegs anspruchsvoller Spieler dürfte genug Geduld aufbringen, um diese zeitintensive und wenig interessante Anfangssequenz zu überstehen. Das Spiel wird auch nicht geholtvoller: Zu den komplexesten Puzzles gehört es, eine gespeicherte Karte anzusehen, um dann in einem Raum den richtigen Weg zu wählen. (la)

- VGA
- S'Blaster
- Gen. MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Windows 3.1.

Programm-Typ: Adventure
Hersteller: Creative
Co.-Preis: DM 100,-
Festplatte: ca. 2 MByte
CD-ROM: ca. 400 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokument: ■■■■■

CD TECHNIK 60
SPIELSPASS 29

Per Interface-Arm werden die Computer angezapft

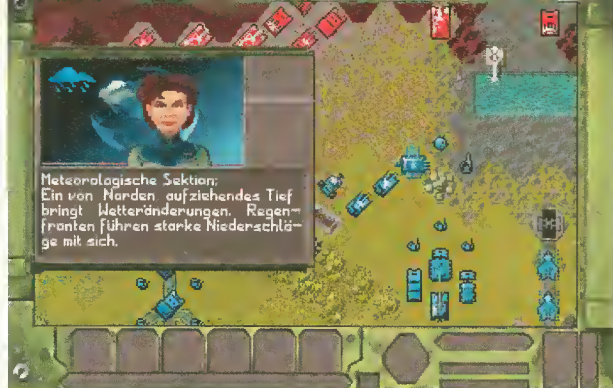
jörg anger

Irgendwie werde ich den Eindruck nicht los, als hätten hier einige Grafiker und Musiker den Entschluß gefaßt, ein Spiel auf den Markt zu bringen, ohne sich darüber im klaren zu sein, was man sich im allgemeinen unter »Spiel« eigentlich versteht. Das stumpfe Abklappern irgendwelcher Räume, die lineare Handlung, die Ausgrenzung echter Entscheidungen lassen Motivation gar nicht erst aufkommen. Die kleineren Logik-Fehler will ich hier gar nicht übermäßig onprongern (um Ihre Zugangsberechtigung zu prü-

fen, spielt man Ihnen 5 Töne vor, die Sie nur noch zududeln brauchen). Es ist ganz einfach so, daß Chaos Continuum schrecklich uninteressant wirkt. Oder was soll davon motivierend sein, beim Kontakt mit feindlichen Sonden entweder schnell genug das »Fire«-Icon anzuklicken, oder ober des Zeitliche zu segnen? Nun mag es Leute geben, denen kaum vorhandener Spielwitz relativ egal ist, solange Story, Grafik und Sound einigermaßen stimmen. Aber selbst die dürften an Chaos Continuum verzweifeln.

BATTLE ISLE 2

Knifflige Taktik mit Mainstream-Appeal: Beim Nachfolger des Bestsellers »Battle Isle« wurden Grafik und Spielsystem gründlich verbessert.



Wettervorhersagen und andere wichtige Meldungen sollten bei Ihrer taktischen Planung berücksichtigt werden



Kämpfe werden als 3D-Sequenzen dargestellt



Anno 1991 veröffentlichte das Mülheimer Softwarehaus Blue Byte ein Strategiespiel, das bald zu einem Verkaufsschlager wurde. »Battle Isle« verbond einfache Bedienung mit longonhaltender Motivation. Mit diesem in Deutschland einmöglichen Programm wurde der Bereich der »Konfliktsimulationen« für ein breites Publikum zugänglich. Beim speziell für CD-ROM entwickelten Nachfolger haben Sie die Wahl zwischen vier Schwierigkeitsstufen. Es gibt außerdem grundsätzlich zwei Spielvarianten. Durch einen Knopfdruck erscheinen am unteren Bildschirmrand die momentan zur Verfügung stehenden Befehlssymbole, unter denen Sie auswählen. Ist keine Einheit angewählt, hat man die Möglichkeit, ins Hauptmenü umzuschalten oder den Wortlaut des Missionsziels der Schlocht erneut zu lesen. Befindet sich eine eigene Einheit unter dem Korten-Cursor, so erscheinen die Möglichkeiten, diese zu bewegen, zu betreten oder gar – insofern die Reichweite stimmt – einen Angriff zu starten. Der Computer zeigt automatisch an, auf welche Felder Sie einen Militäverbund verlegen dürfen.

In jeder Runde können Sie mit den Einheiten ziehen und sofort mit den gerade bewegten Robotersoldaten einen Angriff auf

gegenerische Truppen einleiten. Der Kampf wird auf der Stelle ausgetragen, wobei der Untergrund, die Stellung der Einheiten zueinander und die Erfahrung den Ausgang beeinflussen. Eine beliebige Taktik ist das »Klemmen« des Gegners, bei dem feindliche Truppen von den eigenen von mehreren Seiten umzingelt und bedroht sind. In der Folge sinkt der Verteidigungswert dieser eingekesselten Einheit. Auf Wunsch wird der Verlauf des Kampfes mit 3D-Vektorgrafik nachgestellt, die allerdings reine Dekoration ist und nicht beeinflusst werden kann. Sie können Versorgungsfahrzeuge aufanken oder für Munitionsnachschub zu sorgen, damit die Offensive nicht an logistischen Fragen scheitert. Pioniereinheiten bauen Straßen, Schienen, Depots oder Befestigungsanlagen bzw. errichten Brücken über Flußläufe. In Fabriken produzieren Sie neue Waffen, sofern genügend Aluminium-Kristalle eingesammelt wurden. Neben Fahrzeugen sind Flugzeug- und Schiffswerte für einsetzbar. Trainingslager erhöhen die Erfahrungswerte auch ohne Kampf, und in Städten ist die Reparatur von defektem Kriegsgesör vorgesehen.

Neben den verschiedenen Arten von Panzern gibt es unter anderem Höhenbomber, U-Boote, Schlochtschiffe, Aufklärungsflugzeuge, Eisenbohnzüge, Rodorstotianen und Minen, die im beiliegenden »Woffenbuch« ausführlich beschrieben sind.

(tw)

thomas werner

Der van Karte zu Karte ansteigende Schwierigkeitsgrad mit der allmählichen Einführung neuer Elemente weist Sie behutsam in die Feinheiten des Programms ein.

Wechselnde Wetterverhältnisse und die Notwendigkeit, die Stellungen des Gegners zu erkunden, sorgen für zusätzliche Spannung.

Zwar ist die Kartenansicht nicht gerade pompös, doch die Animationssequenzen pep-

pen die müde Grafik etwas auf. Der Mehrspieler-Modus mit seinem Warteschlangen-Syndrom erfordert hingegen ausgesprochen geduldige Mitspieler, die sich zwischen ihren Zügen problemlos mit anderen Dingen beschäftigen können und ist daher nur mit Varbehalt zu genießen.

Abgesehen von diesen Kleinigkeiten ist Battle Isle 2 für Fans van Taktikspielen unbedingt die erste Wahl.

- VGA
- S'Blaster
- Gen. MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Sound
- Joystick

Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Strategiespiel
Hersteller: Blue Byte
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: ca. 5 MByte
CD-ROM: ca. 290 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokument: ■■■■■



MIT PAUKEN UND TROMPETEN

Musikliebhaber aufgepaßt: Mit zwei neuen Produkten begeben wir uns in ausgesprochen klassische Gefilde.

Klassik-Fans haben den Ruf, besonders konservativ zu sein und auf Veränderungen nur schwerfällig zu reagieren. Wie weit dieses Vorurteil von der Wirklichkeit entfernt ist, zeigte sich in den 80er Jahren. Damals drängten die ersten Audio-CD-Spieler auf den Markt und kasteten nach eine beachtliche Summe. Die Medien-Resonanz war groß, doch die Käufer verhielten sich zurückhaltend – bis auf eine Ausnahme: Liebhaber klassischer Musik waren bereit, für Abspieltechnik und Träger viel Geld auf den Tisch zu legen, um in den Genuß qualitativ hochwertiger Aufnahmen zu kommen. In der Tat waren sie der Motor der Entwicklung, und die Werke längst verblichener Kampanisten wirkten als Geburtshelfer einer neuen Technologie.

Auf die Technikbegeisterung von Musikinteressierten setzen auch die hier vorgestellten neuen Multimedia-Produkte, die sich mit dem Bereich der sogenannten ersten »E-Musik« beschäftigen. Das »E« gaukelt dabei eine Schwere vor, obwohl vielfach nicht weniger Lebensfreude herrscht als bei

thomas werner

Beide Programme verfolgen einen unterschiedlichen Ansatz, auch wenn jeweils die klassische Musik den Hintergrund bildet. Die »Introduction to Classical Music« spricht all jene an, die grundsätzlich Interesse an dieser Musikrichtung haben, bislang aber noch nicht tief in die Materie eingestiegen sind.

Mit dieser Einführung können Sie in die verschiedenen Stil-epochen hineinschnuppern und entdecken, welche Kampanisten Ihnen besonders zusagen. Durch die zahlreichen Stücke macht es Spaß, herumzustöbern und neben-

bei seinen Horizont über Mozart und Beethoven hinaus zu erweitern.

»Cancerto« hingegen beschäftigt sich weniger mit einzelnen Werken als vielmehr mit der Geschichte des Orchesters und den einzelnen Musikinstrumenten.

Die ausgesprochen professionelle Aufmachung inklusive der hervorragenden deutschen Sprecherstimme läßt dieses Produkt zur kleinen Gruppe der gelungenen deutschen Multimedia-Software gehören. Leider ist das Thema nicht ganz so reizvoll umgesetzt wie bei »Introduction to Classical Music«.

Composition

Symphony No. 8
(Unfinished)

Schubert, Franz

Composition Date 1812

Duration 0:59



It will probably never be known why Schubert left his 8th Minor Symphony incomplete. He began it in October, 1822, finished the first two movements, and almost completed the sketch for his third, even going as far as to arrange the first movement before putting it aside for reasons unknown. Having started this work at a period of great artistic struggle in his life, Schubert often left work unfinished. However, since the first two movements are among the greatest and most compact in symphonic history, many scholars have wondered why it was never completed. A popular theory is the composer may have recognized so

Recommended Listening: Schubert, Franz: Symphony No. 8, Op. 144
Composition Selection

Introduction to Classical Music: Was Sie schon immer über Schubert wissen wollten, aber nicht zu fragen wagten...



Das Orchester wird bei Cancerto behandelt

der »Unterhaltungsmusik«. Natürlich wird hier mehr geboten als die bloße Wiedergabe von Tonaufnahmen, für die eine simple Audio-CD sich ja ebenso eignen würde. Stattdessen sollen besonders die zur Verfügung stehenden Hintergrundinformationen den Computerbesitzer vor den Bildschirm lacken. Beide vorgestellten Programmen laufen unter Windows 3.1.

AN INTRODUCTION TO CLASSICAL MUSIC

Mit beeindruckenden Daten prätzt diese Einführung in die klassische Musik. Auf der CD sind mehr als drei Stunden mit Ausschnitten aus über 200 Werken enthalten. Hinzu kamen Textinformationen zu etwa 500 Stücken und 46 Kampanisten, wobei letztere durch entsprechende Portraits ergänzt sind. Eine Einführung in die Welt der klassischen Musik mit englischer Sprachausgabe und Standbildern führt an die Thematik heran. In eine Zeittafel sind in übersichtlicher Form die Lebensspannen der Kampanisten sowie die Epochen eingetragen.

Sie können sich selbst eine Aufführungsreihe zusammenstellen, indem Sie unter der Epache, den Künstler oder der Art der Musik (Oper, Ballett etc.) wählen. Zu den Tandichtern

erscheint in einem speziellem Teil neben einer kurzen Biographie auch eine Liste mit Stücken, für die weitere Informationen vorliegen. Die akustischen Kostproben haben eine Länge von rund 30 Sekunden bis etwa 2 Minuten. Schriftliche Erläuterungen tragen zu einem besseren Verständnis bei. Die Indexfunktion enthält neben Namen und Musikstücken überdies ein Verzeichnis musikalischer Fachausdrücke. Nach Anwahl des Hilfe-Feldes erfolgt eine anschauliche, mit Sprache unterlegte Erläuterung der Programmbedienung.

CONCERTO

Einen ganz anderen Ansatz haben die Entwickler von »Concerto«: Hier steht das Orchester mit seinen Instrumenten im Mittelpunkt. Multimedial werden die sechs Hauptthemen präsentiert: Das Programm führt in die Klangfarben und Typen des Sinfonieorchesters ein und gibt Informationen über das Dirigieren. Außerdem sind die vier Hauptinstrumentengruppen - Streicher, Holzbläser, Blechbläser und Schlaginstrumente - ausführlich berücksichtigt. Unter dem Oberbegriff Blechbläser ruft man beispielsweise die Trompete, Waldhorn, Posune oder Tuba auf. Schlaginstrumente teilen sich auf in bestimmte und unbestimmte Töne, wahingegen die Holzbläser Flöte, Oboe, Klarinette und Fagott umfassen. Violine, Bratsche, Violoncello und Kontrabaß vertreten die Gruppe der Streicher.

Die Geschichte und der Klang der Instrumente werden mit

Bildern und Musikstücken erläutert. Eine professionell klingende deutsche Sprecherstimme führt durch die einzelnen Themenbereiche. Insgesamt sind 986 Bilder und kurze Filmen auf der CD enthalten.

Das Lehrbuch bietet Informationen zur Musikgeschichte und Musiktheorie. Spielweise und Klang von Instrumenten verdeutlichen auch hier Tanbeispiele und Animationen. Mit der Index-Funktion ist eine gezielte Suche nach bestimmten Begriffen auf einfache Art und Weise möglich. (tw)

CLASSICAL MUSIC

☐ VGA ☐ S-VGA
☒ S'Blaster ☐ Roland
☐ Gen. MIDI ☐ CD-Audio
☐ DOS ☐ Windows
 Empfohlen: 486er (min. 33 MHz),
 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Musik-Lexikon
 Hersteller: Attica Cybernetics
 Ca.-Preis: DM 120,-
 Festplatte: ca. 4 MByte
 CD-ROM: ca. 520 MByte
 Anleitung: Englisch
 Programmtext: Englisch
 Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Dokument.: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WERTUNG **70**

CONCERTO

☐ VGA ☐ S-VGA
☒ S'Blaster ☐ Roland
☐ Gen. MIDI ☐ CD-Audio
☐ DOS ☐ Windows
 Empfohlen: 486er (min. 33 MHz),
 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Musik-Lexikon
 Hersteller: Intercomputer
 Ca.-Preis: DM 160,-
 Festplatte: ca. 1 MByte
 CD-ROM: ca. 290 MByte
 Anleitung: Deutsch
 Programmtext: Deutsch
 Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Dokument.: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WERTUNG **60**

X-RATED CD-ROM

Nur für Erwachsene

ADULT CD-ROMS

Abgabe nur an Personen über 18 Jahre,
 gegen Altersnachweis
 (Kopie Personalausweis)

101 Sex Positions Movie DM 74,-
 All American Hooter Heaven DM 89,-
 Animation Fantasies DM 69,-
 Best of Vivid Movie DM 79,-
 Betrayal Movie DM 69,-
 Bustin Out Movie DM 69,-
 Busty Babes DM 79,-
 Cat & Mouse Film DM 69,-
 Cat & Mouse Photo DM 89,-
 Club Paradise Interact. Movie DM 99,-
 Deception Movie DM 89,-
 Digital Dancing Erotic Movie DM 99,-
 Double Play 1 + 2 je DM 89,-
 Erotic Encounters 1 + 2 je DM 79,-
 Girls Of Vivid Part 1 Photo DM 59,-
 Girls Of Vivid Part 2 Photo DM 59,-
 Hidden Obsessions Movie DM 69,-
 House Sleeping Beauties Movie DM 89,-
 Legend of Kamasutra Movie DM 74,-

My Private Collection 1 + 2 je DM 79,-
 Mystique Of The Orient Movie DM 69,-
 New Wave Hookers Movie DM 69,-
 Night Watch Interactive Movie DM 99,-
 Penthouse Interactive Movie DM 299,-
 Pork-Ware 1 + 2 je DM 79,-
 Raquel Released Movie DM 79,-
 Secrets Movie DM 79,-
 Seymour Butts Interact. Movie DM 129,-
 Stareware DM 79,-
 The Mark Of Zara Movie DM 89,-
 The Other Side Chelsea Movie DM 89,-
 Traci, I Love You Movie DM 69,-
 Virtual Valerie nur MAC DM 169,-
 Wicked Movie DM 69,-
 Wicked Inkl. Kodak-Photo-CD DM 99,-

WEITERE CD-ROM

CICA Microsoft Windows DM 39,-
 OS-2 Hobbes DM 39,-
 Simtel MS-DOS DM 39,-

... komplette Liste auf Anfrage!

Bestellungen an:

HOFFRA Trading GmbH

Wiesbadener Straße 38

61462 Königstein/Ts.

Telefon 061 74-50 29

Telefax 061 74-234 15

Neu ab 1. 5. 1994:

Taunusstraße 18

65553 Limburg

061 43-7 10 48

064 31-7 54 71

Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere Verkaufs-/Lieferbedingungen. Wenn nicht anders angegeben Photo-CDs. Lieferung gegen Nachnahme oder Eurocheck.



Überweisungen Kto 234 303 bei der Königsteiner Volksbank Blz 500 925 00 (Bitte Adresse und Bestellwunsch angeben!). Versandspesen; Inland: Vorkasse: DM 5,-/Nachnahme DM 7,90

ALL-MUSIC GUIDE



Sex und Drugs zehren bei exzessivem Gebrauch an Körper und Seele - bleibt uns nach der Rock'n Roll als Lebensinhalt ohne unangenehme Nebenwirkungen. Doch die Rock-Liebhaber haben's nicht leicht in diesen Tagen: Überall drängen Rap und andere Verfallserscheinungen der westlichen Zivilisation den begehrten Ohrenschmaus in den Schatten.

Ein unentbehrliches Nachschlagewerk vor allem für die treuen Fans von US-Releases, kanadischen Import-CDs und anderen Spezialitäten ist der »All Music Guide«. Dieser amerikanische Musikcatalog geizt mit Grafik, verzichtet auf jeglichen Sound, bietet aber unschätzbare Fachwissen für Spezialisten.

Über 200.000 Alben von Klassik bis Heavy Metal werden mit ihrer US-Bestellnummer aufgelistet; bei vielen Eintragungen gibt es auch Kurzkritiken, Track-Listen und eine Aufzählung der beteiligten Musiker. Dank einer schnellen Suchfunktion finden Sie im Nu alle Alben eines bestimmten Künstlers.

Von der Besetzungsliste des Van-Groove-Debutalbums bis zu den Chart-Notierungen der Journey-CDs - Rock-Fans blättern sich fasziniert durch den Daten-Fundus dieses CD-ROMs. (hl)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ DOS ■ Windows
Empfohlen: 386er (min. 25 MHz),
4 MByte RAM, Maus.
Programm-Typ: Musik-Nachschlagewerk
Hersteller: Software Technologies
Ca.-Preis: DM 80,-
Festplatte: ca. 4 MByte
CD-ROM: ca. 385 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokument.: ■■■■■

WERTUNG **70**

BÜCHER-DATENBANK



Die bayerische Buchhandlungs-Kette »Hugendubel« gilt als eine der Größen der Branche. Auf der »Hugendubel« Bücherdatenbank befinden sich 300.000 deutsche und 220.000 englischsprachige Titel mit Autor, Verlag, Erscheinungsjahr, Bestellnummer und Preis. Die Datenbank können Sie Titel für Titel durcharbeiten oder gezielt nach einem bestimmten Titel, Autoren bzw. nach einem Stichwort suchen. Haben Sie einen Band gefunden, läßt sich ein Bestellformular ausdrucken. Die Bücherdatenbank hat einen hohen Nutzwert, aber null Unterhaltungswert. Die Bedienung ist umständlich, als »multimedial« kann die Datenbank beim besten Willen nicht bezeichnet werden. Ein netter Bonus ist die Aufnahme anderer Medien (ausgewählte CDs, Videos, Cassetten und Disketten). Zu 200 recht willkürlich ausgewählten Büchern wird lediglich das Cover in bunter Super-VGA-Herrlichkeit präsentiert.

Ein zweckmäßiges Nachschlagewerk für Intensiv-Leser und Profis - mehr nicht. Der Hersteller hat es leider verpaßt, das trackene Referenzwerk aufzuwerten. Kritiken zu den wichtigsten Werken fehlen ebenso wie Autoren-Biographien. (wi)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ DOS ■ Windows
Empfohlen: 386er (min. 25 MHz),
4 MByte RAM, Maus.
Programm-Typ: Datenbank
Hersteller: Hugendubel
Ca.-Preis: DM 70,-
Festplatte: ca. 1 MByte
CD-ROM: ca. 400 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokument.: ■■■■■

WERTUNG **50**

WILHELM BUSCH



In seinem Heimatstädtchen Wiensdahl galt Wilhelm Busch als schrulliger Sanderling. Mit spitzer Feder und zynischen Zweizeilern hielt er fest, was es im Darfleben an Menschlichem und Allzumenschlichem zu entdecken gab. Doch Erfolg war dem »Ur-Vater des Comicstrips« nicht einmal mit dem Kinderbuch »Max und Moritz« beschied.

Hat man die CD installiert, kann man sich aus 26 Geschichten seinen Favoriten herausuchen. Wer eine Soundkarte besitzt, dem werden die Texte laut vorgelesen; außerdem klinkert eine Laute sanfte Klänge dazu.

»Eine Edition seiner schönsten Geschichten in Bild und Ton« wird versprochen - das bekommt man, aber keinen Millimeter mehr. Herrschaftsfrage, ist das dürrig! Nicht einmal das Gesamtwerk, das nun wirklich Platz gehabt hätte. Schimpf und Schand! Für unfreiwillige Heiterkeit sorgt dagegen die Arbeit eines übereifrigen Grafikers, der Animationssequenzen eingestreut hat (nicht nur unpassend, sondern auch etwa 1/70stel des Originalbildes groß); außerdem hat die Verleserin einen Sprachfehler. Also lautet ein Beschluß, daß der Mensch was lernen muß - aber bitte nicht sa. (al)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ DOS ■ Windows
Empfohlen: 386er (min. 25 MHz),
4 MByte RAM, Maus.
Programm-Typ: Buchklassiker
Hersteller: Data Becker
Ca.-Preis: DM 30,-
Festplatte: -
CD-ROM: ca. 120 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokument.: ■■■■■

WERTUNG **30**

CD-ROMIX



Der amerikanische Hersteller Malibu veröffentlichte mit »Ultraverse: Hardcase« den ersten seiner CD-ROMix, digitale Superhelden-Comics der härteren Gangart.

Die bunten Bildern der actionlastigen Handlung um den bärenstarken Hardcase werden in gestochen scharfer Qualität gezeigt, professionelle Sprecher geben den Helden ihre Stimme, dahinter grallt ein bedrohlicher Soundtrack.

In die Karambolagen und Duelle können Sie jedoch nicht eingreifen: Das jeweils aktuelle Panel ist ausgeleuchtet, während sich die vorangegangenen und folgenden Bilder unter einem Grauschleier verstecken. Animationen im traditionellen Sinn gibt's keine, grafische Schuß- und Explosionsgeräusche. Dafür liefert der Soundblaster neben Musik und Sprache auch Schuß- und Explosionsgeräusche. Neben Hardcase (von Callahan/Breyfogle) sind mit »Prime« (Breyfogle) und »Freex« (Herrera/Christian) zwei weitere Geschichten in dieser Reihe erschienen.

CD-ROMix bewegen sich auf dem dünnen Grad zwischen hohl und hochinteressant. Echte »Papier-Comics« sind besser, einen gewissen grafischen und akustischen Reiz haben die CD-ROMix jedoch auch zu bieten. (wi)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ DOS ■ Windows
Empfohlen: 386er (min. 25 MHz),
4 MByte RAM, Maus.
Programm-Typ: Digitaler Comic
Hersteller: Malibu
Ca.-Preis: DM 60,-
Festplatte: ca. 2 MByte
CD-ROM: ca. 55 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokument.: ■■■■■

WERTUNG **30**

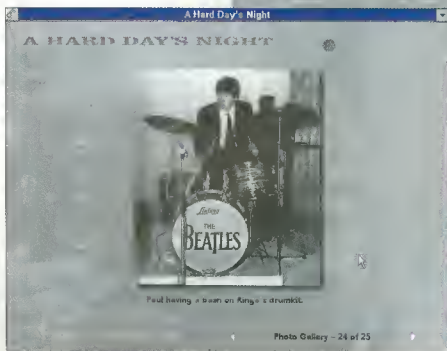
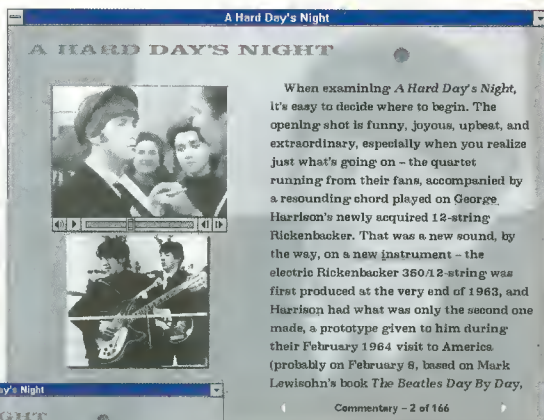
A HARD DAYS NIGHT

Spielfilm, Dokumentation, Kulturgeschichte und Musikdenkmal zugleich: Diese CD ist eine Fundgrube nicht nur für Beatles-Fans.



echte Filmfreunde schwären auf »Laser Discs«. Dieses in Deutschland immer noch im Untergrund gängige Medium bürgt nicht nur für beste Bildqualität: Auf die LP-größen, silbernen Scheiben passen ähnlich viele Informationen wie auf ein CD-ROM. Das führte in den USA zu einem Boom von »Special Editions« bekannter Filme. Mit tausenden von Standbildern ausgestattet, die Drehbücher, Produktionsnotizen und anderes schwer erhältliche Material enthalten, sind diese Discs wahre Fundgruben für Filmfreaks. Anerkanntester Lieferant solcher Luxusausgaben ist die Firma »Voyager Company«, die unter dem Label Criterion schon seit mehreren Jahren im Laserdisc-Markt aktiv ist.

Nun bringt die Voyager Company endlich das gesammelte Wissen in den CD-ROM-Markt ein. Mit der CD »A Hard Days Night« erhält der Käufer nicht nur eine Version des ersten Films der Beatles, sondern gleichzeitig eine exzellente Dokumentation der Entstehung des Films, Hintergrundmaterial über die damalige Zeit, die Schauspieler und den Regisseur, bisher unveröffentlichte Standbilder und viele weitere Extras. Alle diese Elemente wurden hervorragend integriert: Sie können sowohl den Film in einem Fenster betrachten und parallel den Kommentator laufen lassen, als auch nach Schlüsselwörtern suchen und sich so speziellen Themen widmen. Natürlich fehlt



Eine Photogalerie enthält rotes Bildmaterial von den Dreharbeiten

Während Sie den Film betrachten, können Sie den Kommentator oder das Drehbuch mitlesen und mit einigen Mausclicks Zusatzinformationen abrufen.

auch das komplette Drehbuch nicht – die Originalversion wurde durch entsprechende Erweiterungen und Kommentare so ausgebaut, daß Sie nachverfolgen können, welche Szenen nicht gedreht wurden, wo die Fab Four improvisierten und was dem Schnitt zum Opfer fiel. Die Suchfunktion arbeitet auf

zwei Ebenen: Zum einen können Sie anhand mehrerer Inhaltsverzeichnisse in den Film einsteigen. Entweder gehen Sie noch Drehbuchabschnitten, oder nach den Auftritten der einzelnen Darsteller oder gar nach Sangtiteln. Sekundärbruchteile später läuft der Film im Fenster ab. Die Stichwortsuche hingegen zeigt alle Stellen im über 500-seitigen Text, in dem das Wort vorkommt. Die Suche nach »John« ist da allerdings weniger empfehlenswert, da die Namen auf fast jeder Seite erscheinen. (bs)

boris schneider

Die Programmierer der CD hatten mehrfach Glück: Das Ausgangsmaterial ist ein dankbarer Stoff für eine solche Versoffung. Schwarzweiß-Filme lassen sich nun mal besser und schärfer pocken als farbige; außerdem gibt es zum Phänomen Beatles viel interessantes zu erzählen. Die Suchfunktion dürfte aber etwas intelligenter sein. Diese CD ersetzt sicher nicht

das Videoband, wenn man gemütlich den Film in ordentlicher Größe genießen will. Die kompletten 90 Minuten um Stück auf der Briefmarke anzusehen, wird auch hortege-sottene Beatles-Fans schwerfallen. Aber im Zusammenhang mit der Dokumentation, die vielen Szenen neue Bedeutung verleiht, kann »A Hard Days Night« voll und ganz überzeugen.

<input type="checkbox"/> VGA	<input type="checkbox"/> S-VGA
<input type="checkbox"/> S/Bloster	<input type="checkbox"/> Roland
<input type="checkbox"/> Gen. MIDI	<input type="checkbox"/> CD-Sound
<input type="checkbox"/> DOS	<input type="checkbox"/> Windows

Empfohlen: 486SX, 8 MByte RAM, Windows 3.1.

Programm-Typ: Multimedia-Film
 Hersteller: Voyager
 Co.-Preis: DM 100,-
 Festplatte: 5 MByte
 CD-ROM: ca. 597 MByte
 Anleitung: Englisch
 Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Dokumenten: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

70

WERTUNG

Herbert Grönemeyer eröffnet den Reigen der High-Tech-Popstars: Laufwerk frei für »Chaos«.



Wer bei seinem CD-Händler im Grönemeyer-Fach blättert, stößt schnell auf die neue große Hoffnung der Schallplatten-Industrie: die Multimedia-CD. Denn neben der normalen CD greifen echte Fans nach so ziemlich allem, was unter dem Namen ihres Lieblingskünstlers erreichbar ist. Wenn sich lumpige T-Shirts wie die Pest verkaufen, warum nicht eine CD-ROM?

Herbert Grönemeyer, dessen aktuelle Platte »Chaos« 500.000 mal abgesetzt wurde, darf getraut zu den deutschen Kultfiguren gezählt werden. Kult macht Kahle, dachte sich seine Plattenfirma EMI und startete ein in Deutschland bislang einmaliges Projekt – eine Mischung aus Single-Auskopplung und MS-DOS-CD-ROM namens »CD Twice«. Track 1 umfaßt die Computerdaten; die weiteren 5 Tracks enthalten normale Audiodaten, die man mit jedem CD-Spieler abhören kann. Die Multimedia-Maxi läuft nur unter Windows 3.1. mit den notwendigen Applikationen (CD-ROM, Soundkarte); wer die Installation überlebt, erhält einen neuen Ordner mit der Herbert-Grönemeyer-Software. Vorsicht, hier wird von Hand in



Altgedienter Deutschrocker als Multimedia-Pianier – kann Herbert auf CD-ROM begeistern?

der »win.ini« herumgepfuscht; Windows-Unkundige halen sich besser kompetenten Beistand!

Per Knopfdruck sehen Sie sich jetzt drei Videos an: »Chaos«, »Fisch im Netz« sowie »Land unter« – und zwar jene Versionen, die man von Viva oder MTV kennt. Die Videos werden im gewählten »Video-for-Windows«-Format abgespielt (eine Runtime-Version muß erst von CD-ROM installiert werden); das Fenster nimmt etwa 1/4 des Bildschirms ein. Neben einer Kontaktadresse liefert die CD-ROM, die durchwegs mit Anthony-Carbjin-Fatas bestückt ist (eine Art Guru der Musikfotografie), eine kurze Bio- und Diskographie des wohl bekanntesten Bach-

mers. Außerdem mit dabei: Ein ungewöhnlich aufgemachter, aber simpler CD-Player, den man für normale Audio-CDs benutzen kann. Wer dann immer noch nicht genug hat, installiert den »Ö«-Screensaver in sein Windows-Directory, setzt sein »Chaos«-Mützchen auf und wedelt mit einem Herbert-Fähnchen (letztere liegt allerdings nicht der Packung bei...).

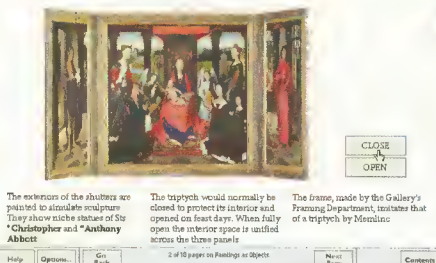
<input checked="" type="checkbox"/> VGA	<input checked="" type="checkbox"/> S-VGA
<input checked="" type="checkbox"/> S'Blaster	<input checked="" type="checkbox"/> Roland
<input checked="" type="checkbox"/> Gen. MIDI	<input checked="" type="checkbox"/> CD-Sound
<input checked="" type="checkbox"/> DOS	<input checked="" type="checkbox"/> Windows
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ: Rock auf CD-ROM	
Hersteller: EMI/Troubadour-Soft	
Ca.-Preis: DM 30,-	
Festplatte: ca. 1 MByte	
CD-ROM: ca. 110 MByte	
Anleitung: Deutsch	
Programmtext: Deutsch	
Sprachausgabe: Deutsch	
Grafik: ■■■■■■	
Sound: ■■■■■■	
Bedienung: ■■■■■■	
Dokumentation: ■■■■■■	

WERTUNG **50**

analog locker

Eigentlich habe er mit CD-ROMs, Computer und Spielen wenig am Hut, verriet mir Herbert Grönemeyer bei einem Interview. Er fühle sich einfach nicht kompetent genug – seine Kinder seien da ganz anders drauf, er mache lieber Musik und damit Schluß. Wenn er wüßte, was sich auf der CD tummelt, hätte der eigensinnige Künstler sicher auf mehr Qualität gepachtet – nur so kann ich mir dieses mittelmäßige CD-ROM erklären. Denn wer Peter Gabriels Meilenstein »Xplore 1« kennt (momentan nur für Mac erhältlich-

lich), dem kommt Grönemeyers Multimedia-Hüpfen schon recht spartanisch vor. Die Videos haben zwar solide Qualität, aber wer zur Hölle braucht das? Mit ein paar Mausclicks ist man durch, und ein hüpfendes »Ö« als Screensaver ist wirklich nicht der Bringer. Schade, hier ist man auf halbem Weg verhungert: Dem Fan wird zu wenig Information geboten, dem PC-Experten ist zu wenig drin. Für das Geld kauft man sich lieber die komplette Audio-CD, denn die ist wesentlich besser.



Zahlreiche Animationen - hier die aufklappbaren Flügel eines Altars - bereichern das Programm

ART GALLERY

Mit einer digitalen Gemäldesammlung will Microsoft Kunst auf Ihren Rechner bringen.



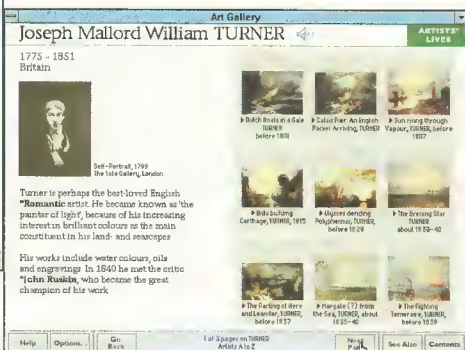
Wer hat nicht schon bewundernd im Museum gestanden und sich beim Anblick eines Bildes gewünscht, es mit nach Hause nehmen zu können. Statt des röhrenden Hirschen würde sich doch ein Bruegel ganz hervorragend über dem Wahnzimmersafa machen - und der Hobbykeller bekäme mit einem Picasso den letzten Schliff. Nun - irgendwie sind Museumsdirektoren etwas pingelig, wenn es um die Herausgabe von Gemälden an Besucher als Souvenir geht. Nicht jeder hat hingegen das Geld, sich ein Privatumuseum einzurichten, daher kommt die »Microsoft Art Gallery« wie gerufen.

Rund 2000 Bilder aus den Beständen der Londoner National Gallery wurden auf die CD gepackt. Um die Bilder zu betrachten, sind mehrere Vorgehensweisen möglich: Über ein Künstlerlexikon wählen Sie die Werke eines bestimmten Meisters aus und erfahren gleichzeitig Wissenswerte über den ausgewählten Maler. Eine Alternative besteht in den thematischen Gruppen. Beispielsweise sind die Gemälde unter Begriffen wie

thomas werner

Die optische Qualität dieses Produktes ist wirklich erstaunlich. Der Kunstfreund braucht angesichts der ausgezeichneten Super-VGA-Grafik nicht befürchten, sich mit unscharfen Pixelwüsten begnügen zu müssen. Allerdings hat das Vorgehen von Microsoft, einfach ein ganzes Museum zu lizenzieren, ein großes Manko: Es sind relativ wenige bekannte Gemälde zu entdecken. Wer nur auf berühmte Schinken abfährt, wird ein wenig enttäuscht sein. Doch recht schnell

merkt man, daß auch unbekannte Meister durchaus betrachtenswerte Werke auf die Leinwand gezaubert haben. Außerdem vermitteln die Texte und einige Animationen derart interessante Hintergrundinformationen, daß dieses Programm auch jenseits der gezeigten Bilder fasziniert. Die einfache Bedienung erleichtert auch ungeübten Computerbenutzern den Einstieg; unglücklicherweise ist von der Art Gallery allerdings nur eine englischsprachige Version erhältlich.



Wer war noch gleich dieser Maler?

The Execution of Lady Jane Grey

DELAROCHE 1833

Signed and dated: Paul Delaroche 1833. Canvas, 246 x 297 cm. No. 1909. Bequeathed by Lord Cheylesmore 1902, returned from the Tate Gallery, 1973.

The painting was exhibited at the Salon in 1834. Lady Jane Grey (1537-54) ruled as Queen of England for nine days in 1553 after the death of Edward VI.

A Protestant, she was a great granddaughter of Henry VII, but her supporters were defeated by those of the Catholic Mary I who succeeded to the throne. Her execution took place at Tower Hill on 12 February 1554.



NEXT PAGE: Details

Zu den zahlreichen Gemälden erhalten Sie auch Hintergrundinformationen

Alltagsleben (Arbeit, Erziehung, Freizeit...), religiöse Bildnisse, Portraits oder Stilleben unterteilt.

Ein historischer Atlas ordnet die Künstler sowohl nach dem Jahrhundert ihres Schaffens wie auch dem dazugehörigen Zentrum der Kunst (Florenz, Paris, etc.). Mit einer englischen Sprecherstimme sind vier Museumstouren unterlegt und mit Animationen versehen. Dadurch werden beispielsweise die Veränderungen anschaulich durchgeführt, die ein Bild im Laufe der Jahrhunderte erlebt hat. Malmethoden und die Perspektive sind weitere Themen dieser »Führungen«. Außerdem erklärt das Programm wichtige Schlüsselbegriffe. Ein Zufallsgenerator ermöglicht ein »Herumstreifen« durch die Sammlung. Wer dann doch noch gerne eines der klassischen Werke über dem Sofa hängen haben möchte, druckt dieses einfach aus. (tw)

<input checked="" type="checkbox"/> VGA	<input checked="" type="checkbox"/> S-VGA
<input checked="" type="checkbox"/> S/Bloster	<input checked="" type="checkbox"/> Roland
<input checked="" type="checkbox"/> Gen. MIDI	<input checked="" type="checkbox"/> CD-Sound
<input checked="" type="checkbox"/> DOS	<input checked="" type="checkbox"/> Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Windows 3.1.

Programm-Typ: Gemäldesammlung
 Hersteller: Microsoft
 Co.-Preis: 0M 150,-
 Festplatte: 1 MByte
 CD-ROM: ca. 600 MByte
 Anleitung:
 Programmtext: Englisch
 Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
 Sound: ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
 Bedienung: ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
 Dokumentation: ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

WERTUNG 70

PLAN IT

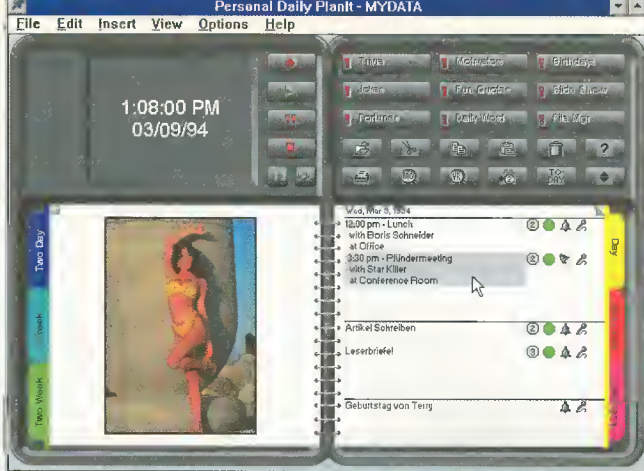
Weg mit dem Papierkalender – die »Plan It«-CD-ROMs verwalten nicht nur Termine und Adressen, sondern bieten auch reichlich Unterhaltung.



Terminkalender-Programme für PCs sind meistens dröge Datenwüsten mit plumpen Tabellen und unfreundlichen Menüs. Einen ersten Schritt zum freundlichen Kalender machte der »Latus Organizer«, der ein typisches »Filofax« am Bildschirm nachbildete. Media Vision spinnt diesen Gedanken noch ein wenig weiter: Die »Plan It«-Programme sehen wie ein High-Tech-Ringbuch aus, das für jeden Tag neben den allgemeinen Terminen auch ein hübsches Bild, dumme Sprüche und andere Nettigkeiten bietet. Es gibt zur Zeit drei »Geschmacksrichtungen« der Plan It-CDs. Bei »Adrenaline« stehen Extremsportarten im Vordergrund. Vom Bergsteigen über Skiakrobatik bis zum Rollerblade reichen die Motive der Bilder und Videos. Bei der »Earth«-CD steht die Tier- und Pflanzenwelt unseres Planeten im Vordergrund. Die »Paradise«-Ausgabe bietet hingegen eine reine Bikini-Schau: Junge Damen räkeln sich in bunten Badeanzügen auf den Kalenderblättern. Für jeden Tag gibt es ein Bild, das sowohl klein als auch bildschirmfüllend angezeigt werden kann. An wichtige Termine kann man sich mit einem der kurzen Videoclips erinnern lassen: Ein im Bergbach fischender Braunbär weist auf einen Lunch-Termin hin, eine braungebrannte Schönheit reicht Ihnen das drahtlose Telefon, um an einen wichtigen Anruf zu erinnern.



Als Alarm ertönen nicht nur Geräusche: Sie können sich sogar mit kleinen Videos on Termine erinnern



Jeden Tag ein neues Kalenderblatt – bei der Paradise-CD mit flotten Bodenrissen

boris schneider

Eines muß man den Programmierern lassen: In diese Software haben sie vom Trivia-Quiz bis zum Jahreskalender jede Menge Daten gepackt. Über die Qualität der Tageswitze kann man sicher streiten, aber immerhin sind die Plan It-CDs ausgewachsene Termin-Programme mit allen Schikonen und nicht nur simple Ein-Bild-Pro-Tog-Sammlungen wie einige Konkurrenz-Produkte. Die Bedienung mit Icons, Knöpfen und viel Geklicke ist allerdings nicht besonders übersichtlich. Manchmal ist

schon die Suche nach dem Cancel-Knopf ein Abenteuer für sich, weil gleich mehrere so beschriftete Knöpfe auf dem Bildschirm zu sehen sind. Bis man die Plan It-Kalender auf seine eigenen Bedürfnisse eingestellt hat, vergeht eine Weile. Und daß es keine Import- und Export-Funktionen gibt, merkt man besonders schmerzhaft beim Adressbuch: Nicht jeder will alle seine Daten nochmal eingeben müssen, wenn er sie schon in einem anderen Programm gespeichert hat – das schränkt den Büroeinsatz ein.

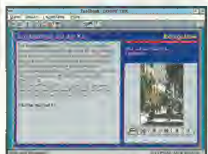
Außerdem gibt es noch Zusatz-Gimmicks, die auf allen drei CD-ROMs gleich sind. Sie können zu jedem Tag einen motivierenden Spruch, einen Witz, einen Glücksskels, eine Trivia-Nachricht oder ein Zitat abrufen. Ebenso zeigt Ihnen der Kalender auf Wunsch die Namen einiger berühmter Leute, die an diesem Tage Geburtstag haben.

Damit Sie nicht ständig die Plan It-CD in Laufwerk behalten müssen, hat das Programm eine intelligente Kopierfunktion: Die Bilder für einen Monat werden auf der Festplatte installiert. Jeweils am Monatsersten werden die alten Bilder gelöscht und Sie aufgefordert, die CD zum Kopieren der neuen Bilder einzulegen. Dadurch werden allerdings bis zu 34 MByte Ihrer Festplatte belegt – bei Installation aller drei CDs sogar bis zu 70 MByte. (bs)

<input checked="" type="checkbox"/> VGA	<input checked="" type="checkbox"/> S-VGA
<input checked="" type="checkbox"/> S'Blaster	<input checked="" type="checkbox"/> Roland
<input checked="" type="checkbox"/> Gen. MIDI	<input checked="" type="checkbox"/> CD-Sound
<input checked="" type="checkbox"/> DOS	<input checked="" type="checkbox"/> Windows
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ: Terminkalender	
Hersteller: MediaVision	
Ca.-Preis: DM 150,-	
Festplatte: ca. 30 MByte	
CD-ROM: ca. 300 MByte	
Anleitung: Englisch	
Programmtext: Englisch	
Sprachausgabe: Englisch	
Grafik: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	
Sound: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	
Bedienung: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	
Dokument.: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	

WERTUNG **60**

MULTIMEDIA- FÜHRER DÜSSELDORF



Stolz auf die eigene Stadt mag bei dem Düsseldorfer Softwarehaus Data Becker mitgeschwungen haben, als man dieses Produkt erstellt. Enthalten sind ein Stadtplan, der nur in Ausschnitten sichtbar ist, sowie ein Straßenverzeichnis mit Angabe des Planquadrates. Wichtige Sehenswürdigkeiten werden erwähnt und ein Plan des Flughafens und des Messegeländes stehen zur Verfügung.

Außerdem können Sie auf eine Datenbank mit Preisangaben für 170 Hotels sowie einen Restaurantführer Düsseldorf mit Adressen von rund 200 gastronomischen Betrieben zurückgreifen. Letztere basiert auf dem Buch »Marcellina's Restaurant-Report Düsseldorf«. Ergänzt wird das Programm durch knapp gehaltene Informationen zu Kultur, Freizeit, Sport und Verkehr.

Die Idee eines Multimedia-Stadtführers ist in der Tat verlockend, doch wieder einmal haperte es an der Umsetzung. Brauchbar ist immerhin die Hoteldatenbank, bedingt auch der Restaurantführer. Informative Videos, ausführliche Sprachausgabe und mehr Bilder hätte man jedoch problemlos auf die CD packen können. (tw)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster ■ Roland
□ Gen. MIDI □ CD-Audio
□ DOS ■ Windows
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Windows 3.1, Maus.

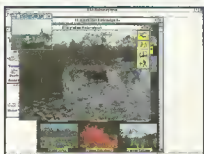
Programm-Typ: Stadtführer
Hersteller: Data Becker
Ca.-Preis: DM 30,-
Festplatte:
CD-ROM: ca. 50 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■■■■■□
Sound: ■■■■■□
Bedienung: ■■■■■□
Dokument: ■■■■■□



WERTUNG

NATIONAL- PARKS DER USA



Der Computer als Multimedia-Reiseführer: Zu 29 amerikanischen Nationalparks enthält dieses Programm grundlegende Informationen, wobei die Liste vom Arches bis hin zu Yosemite und Zion National Park reicht. Aus einer Karte oder per Liste wählt man einen Nationalpark, zu dem ein Standbild erscheint. Hier stehen Sie dann vor der Möglichkeit, Texte über die Landschaft und Unterkunftsmöglichkeiten zu lesen oder sich optisch bzw. akustisch beiseelen zu lassen. Insgesamt über 40 Minuten digitaler Videofilme im Briefmarkenformat samt Hintergrundmusik sind vorhanden. Zusätzliche Erläuterungen werden von einem Sprecher vorgelesen. Im beiliegenden Büchlein sind die Texte und einige Bilder nochmals wiedergegeben.

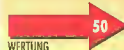
Dieses preiswerte Multimedia-Produkt kann zwar nicht die herkömmliche Reiseliteratur ersetzen – dazu fehlen einfach in die Tiefe gehende bzw. aktuelle Informationen (Adressen, Telefonnummern, etc.).

Immerhin: Videos und Texte ermöglichen einen kleinen Vorgesmack auf das Reiseziel. (tw)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster ■ Roland
□ Gen. MIDI □ CD-Audio
□ DOS ■ Windows
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Windows 3.1, Maus.

Programm-Typ: Reiseführer
Hersteller: Data Becker
Ca.-Preis: DM 30,-
Festplatte: ca. 13 MByte
CD-ROM: ca. 470 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■■■■■□
Sound: ■■■■■□
Bedienung: ■■■■■□
Dokument: ■■■■■□



WERTUNG

WHERE IN THE USA...



...is Carmen Sandiego? Die berühmte Ganavin schlägt nun auch auf CD-ROM zu. Deren Verbreiterbande hat sich auf den Diebstahl von Sehenswürdigkeiten spezialisiert. Diesmal sind die Vereinigten Staaten Ziel ihrer Raubzüge. Sie haben den Auftrag, als Spezialagent die jeweils verwendeten Dinge wiederzubeschaffen und den Ganoven dingst zu machen. Vom Tatort aus folgen Sie den entdeckten Spuren; beispielsweise kann ein Zeuge Aussagen zur Haarfarbe machen und weiß, daß sich der Täter nach einem Ort an der Küste erkundigt hat. Unter mehreren Zielen wählt man nun das am ehesten in Frage kommende aus und gelangt automatisch darhin. Eine Kurzbeschreibung der neuen Örtlichkeit folgt – illustriert durch ein Foto sowie passende Hintergrundmusik. Haben Sie den Dieb eingekerkert, werden Sie befördert.

Die gut gemachten Carmen Sandiego-Spiele sind bekannt dafür, geographische Kenntnisse spielerisch nahezubringen. Leider ist alles in Englisch gehalten und erfordert Kenntnisse der amerikanischen Kultur. (tw)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster ■ Roland
□ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Maus □ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Lernspiel
Hersteller: Braderbund
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: ca. 1 MByte
CD-ROM: ca. 80 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■□
Sound: ■■■■■□
Bedienung: ■■■■■□
Dokument: ■■■■■□



CD-TECHNIK



WERTUNG

0 22 41/34 28 74
ROYAL SOFT ST. AUGUSTIN
GROßENBUSCHSTR. 109
MO-FREI. ab 14:00h
SA-10-14.00h

carol lynn vol. 1 (ab 18j) 59,95 DM
carol lynn vol. 2 (ab 18j) 59,95 DM
more sixpack 69,95 DM
über 2 Gigabyte auf 6 cd's

rebell assault 89,95 DM
stronghold 89,95 DM
doom 79,95 DM
day of the tentacle dt. 99,95 DM
strike commander 99,95 DM

weitere auf anfrage !!!!!!!!!!!!!!! preisliste
liegt jeder bestellung bei, es gelten unsere
AGB, preise unter vorbehalt, nachnahme
+ 9,5 DM vorrauskaße 6,5 DM,
schriftliche bestellung -3% skonto

Ist Ihr Programm der Hit ?

Der DMV-Verlag
sucht ständig nach
neuer, interessanter
Software zur
Aufnahme in sein
Softwaresortiment.

Dabei ist es einerlei,
ob Sie nun ein
Anwendungs- oder
ein Spielprogramm
geschrieben haben.

Der DMV-Verlag
bietet Ihnen sein
Software-Know-how
an !

WORLD ATLAS 4.0



Wer in der Schule lehrerbedingte Geographie-Blackouts hatte, bekommt eine weitere Chance, sich genauer mit unserer Weltkugel zu beschäftigen: »The Software Toolworks World Atlas 4.0« bietet Informationen zu mehr als 200 Ländern. Nicht nur das klassische Kartenmaterial, sondern auch Videoclips über manche Hauptstädte lassen sich ansehen. Für jedes Land gibt es außerdem ein Fotoalbum, alles in allem sind's etwa 1000 Grafiken.

Putzig ist die Pasterfunktion, mit der man sich jedes Land in entsprechender Größe an die Wand pinnen kann (beim Maßstab 1:1 Papier nachlegen nicht vergessen!). Neben politischen und Reliefkarten liefert die CD-ROM statistisches Material, das sich mit anderen Informationen verknüpfen läßt.

Anständig, was Software Toolworks abliefern. Nicht nur, daß die Karten auf dem neuesten Stand sind (neue GUS-Staaten, Bosnien etc.), vor allem macht das statistische Material dank guter Aufbereitung viel Spaß. Über den Sinn der Hauptstadt-Videos läßt sich streiten: Da wird einmal über die Berliner Mauer geschwenkt, aber ohne erklären-de Kommentare bringt's wenig. (al)

- | | |
|-------------|------------|
| ■ VGA | ■ S-VGA |
| ■ S'Blaster | ■ Roland |
| □ Gen. MIDI | □ CD-Audio |
| □ DOS | □ Windows |

Empfehlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Atlas
Hersteller: Software Toolworks
Ca.-Preis: DM 150,-
Festplatte: ca. 1 MByte
CD-ROM: ca. 410 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokument.: ■■■■■

WERTUNG **70**

LAST CHANCE TO SEE



Der englische Schriftsteller Douglas Adams wurde durch seine SF-Parodie »Per Anhalter durch die Galaxis« weltbekannt. In einem seiner jüngsten Buchprojekte nimmt er sich mit gewohntem Sprachwitz eines ernsteren Themas an, das mit Science-Fiction nichts zu tun hat: Die Ausrottung von Tier- und Pflanzenarten durch den Menschen. Zynischer Titel des Buchs: »Last chance to see« (»Letzte Gelegenheit zur Ansicht«).

Auf zwei CDs verteilt gibt es eine Multimedia-Adaption des englischen Sachbuchs, das dank Douglas Adams' einmaligem Humor genug Lacher abwirft. Die Texte können nicht nur gelesen werden; Adams höchstpersönlich sorgt per Sprachausgabe für eine Dichterlesung am PC.

Buchidee und Texte sind genial: Douglas Adams verpackt ein ernstes Thema mit bissigem Zynismus – lehrreich und unterhaltsam. Die Vorteile gegenüber der Buchverlage halten sich aber in Grenzen. Die Bilder sind ganz nett, das Vorlesen des großen Meisters wird lediglich echte Adams-Fans in Begeisterung versetzen. Zudem ist das CD-ROM nur in Englisch erhältlich. (hl)

- | | |
|-------------|------------|
| □ VGA | ■ S-VGA |
| ■ S'Blaster | ■ Roland |
| □ Gen. MIDI | □ CD-Audio |
| □ DOS | □ Windows |

Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Windows 3.1, Maus.

Programm-Typ: Multimedia-Sachbuch
Hersteller: Voyager/Systema
Ca.-Preis: DM 150,-
Festplatte: ca. 100 KByte
CD-ROM: ca. 1050 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokument.: ■■■■■

WERTUNG **50**

OCEANS BELOW



Das Rote Meer, die Karibik, Hawaii, die Galapagos-Inseln, die kalifornische Küste und Australien bieten sich als Touchreviere an. Vorher kann man sich über die Ausrüstung und wichtige Aspekte des Tauchens informieren. Schließlich werden Sie mit einem Unterwasserbild konfrontiert, auf dem sich zahlreiche Meeresbewohner tummeln.

Mit dem Mauszeiger fährt man in der starren Ansicht herum und achtet darauf, ob er sich in eine kleine Tauchermaske verwandelt. Ist dies der Fall, so dürfen Sie ein kleines Videofilmchen betrachten und englischer Sprachausgabe lauschen. An einigen Stellen ist ein Schatz versteckt, der auf Knopfdruck in einer Liste erscheint.

Eine Punktwertung gibt es jedoch nicht.

Insgesamt sind 200 kurze Videosequenzen und 125 Photos auf der CD enthalten.

Ein Glas mit Goldfischen ist unterhaltsamer, als Oceans Below. Zudem ist die technische Qualität einiger Filmchen so mies, daß man teilweise die Unterwasserzenerie nicht von einer Badewanne mit Plastikente unterscheiden kann. (tw)

- | | |
|-------------|------------|
| □ VGA | ■ S-VGA |
| ■ S'Blaster | ■ Roland |
| □ Gen. MIDI | □ CD-Audio |
| □ DOS | □ Windows |

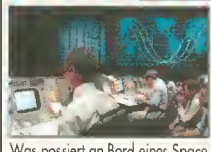
Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Unterwasser-Zoo
Hersteller: Software Toolworks
Ca.-Preis: DM 130,-
Festplatte: -
CD-ROM: ca. 550 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokument.: ■■■■■

WERTUNG **20**

SPACE SHUTTLE



Was passiert an Bord eines Space Shuttles? Dieses CD-ROM weiß alle Antworten, zumindest zu den ersten 53 Shuttle-Missionen. Zum Programmstart geht es in das »Johnson Space Center«, dem Ort, an dem die Astronauten trainieren und die Shuttle-Missionen gesteuert werden. In einer »Introduction« sehen Sie, was aus tausende von Touristen sehen: Einen Dia- und Video-Vortrag der NASA über die Grundlagen des Shuttles. In öhnlcher Art und Weise können Sie sich an anderer Stelle über das Astronauten-Training informieren.

Im Mission-Control-Center können Sie sich dann einen Überblick über die 53 Missionen verschaffen. Wallen Sie mehr wissen, gibt es nicht nur Videoclips von Start und Landung, sondern auch die wichtigsten Highlights der Mission. Die Astronauten kommentieren die Videos dabei selbst. Auch der deutsche Weltraumfahrer Ulf Merbold an Bord des Spacelab darf hier nicht fehlen. Zur Abrundung gibt es noch ein kleines Ratespiel: namens »Launch Game«.

Mit über 180 Videoclips und eben-savielen Bildern ist »Space Shuttle« eine gelungene Multimedia-Demonstration, der allerdings schlichtweg der gedruckte Text fehlt – könnte man millesen, wäre der Informationsgehalt höher. (bs)

- | | |
|-------------|------------|
| □ VGA | ■ S-VGA |
| ■ S'Blaster | ■ Roland |
| □ Gen. MIDI | □ CD-Audio |
| □ DOS | □ Windows |

Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Nachschlagewerk
Hersteller: Software Toolworks
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: -
CD-ROM: ca. 530 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokument.: ■■■■■

WERTUNG **50**

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR · JÜLICHER STRASSE 53 · 55 · 52249 ESCHWEILER

IBM / PC CD-ROM

A Hard Day's Night (Beatles).....	€ 79,99
A320 Airbus Europe.....	€ 79,99
A320 Airbus America.....	€ 79,99
Alone in the Dark.....	€ 94,99
BAT 2 - Cuban Conspiracy.....	€ 79,99
Battle Chess 1 VGA.....	€ 94,99
Beneath a Steel Sky.....	€ 109,99
Black Line Vol. 1.....	€ 54,99
Black Mix, Tibebek, Transworld	
Black Line Vol. 2.....	€ 47,99
(Crim. Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rallin Racer, Sarkson)	
Bloodnet.....	€ 87,99*
Blue Forces.....	€ 87,99
Burning Steel Completion.....	€ 99,99
IB, Steel, Data A&A, S.A., Sranano Editor	
Carbine.....	€ 79,99
Caribbean Desaster.....	€ 79,99*
CD-ROM USA Deluxe.....	€ 109,99
CD-ROM Edition 1.....	€ 79,99
(Cezanne, Katedral, Stundglas)	
Chessmaster Pro.....	€ 87,99
Classic Flight Simulations.....	€ 59,99
Elk Warrior, F4X Tactics, F4X Strike Eagle 2	
Operation Desert Storm Scenarios.....	€ 94,99
Comanche Completion.....	€ 94,99
(Comanche, Mission Disk 1 und 2)	
Conspiracy.....	€ 94,99
Core Super Games.....	€ 79,99
(Crisis of Conscience, Heimlich)	
Cover Girl Strip Poker.....	€ 57,99
Critical Path.....	€ 99,99
Cyberace.....	€ 79,99
Cyberoids.....	€ 99,99
Die schw. Auge (Schicksalsengel).....	€ 79,99
Der Clou.....	€ 79,99*
Der Patrizier.....	€ 79,99
Der Resenmacher Mann.....	€ 87,99
Dracula Unleashed.....	€ 89,99
Drepphore.....	€ 79,99
Dune 1.....	€ 79,99
Dungeon Hack.....	€ 79,99
Quo Dueset.....	€ 79,99
Eye of the Ursgard.....	€ 59,99
Eye of Beholder 3.....	€ 79,99
Eye of Beholder Trilogy.....	€ 79,99
(Teil 1, 2 und 3)	
Fantasy Empires.....	€ 79,99
Fred's Phantasies.....	€ 79,99*
Gabriel Knight.....	€ 79,99
Gateway 2: The Homeworld.....	€ 79,99
Goblins 2.....	€ 94,99
Goblins 3.....	€ 99,99
Golden 2 (Der-Samstag).....	€ 79,99
(Great Courts 2, Heart of King, King's Quest 5, Leisure Suit Lary 5, Red Baron, Sagan 5, Shanghai)	
Hammil + 2000 Shareware.....	€ 59,99
Hattrick.....	€ 79,99*
Herbert Grönemeyer CHAOS.....	€ 35,99
(Audio und PC)	
Historyline 1914 - 1918.....	€ 59,99
Inca.....	€ 114,99
Inca 2: Wirapacha.....	€ 79,99
Indiana Jones 4:1000 Shareware.....	€ 79,99
Iron Helix (bezahlte VGA).....	€ 79,99
Jurassic Park (Dino Park).....	€ 87,99
Jurassic.....	€ 119,99
King's Quest 5.....	€ 79,99
Kings Quest 6.....	€ 79,99
Labyrinth of Time.....	€ 74,99
Lands of Lore.....	€ 94,99
Laura Bow 2: Dagger Amn Ra.....	€ 79,99
Lost in Time.....	€ 79,99
Leisure Suit Larry 6.....	€ 79,99*
Lemmings 1 Doublepack.....	€ 79,99
Lolipops.....	€ 67,99*
Loom.....	€ 79,99
Lost in Time.....	€ 79,99
Lucas Arts Classic Adventures.....	€ 99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Menace, Menace, Monkey Island 2, Zak McKracken)	
Mad Dog McCree.....	€ 79,99
Mad News.....	€ 79,99*
Man Enough.....	€ 87,99
Might & Magic Trilogie.....	€ 79,99
(Might & Magic 3, 4 und 5)	
Monkey Island 1.....	€ 94,99
Lost in Time.....	€ 79,99
No 2 Collection.....	€ 99,99
(Black Gold, Starline Super Soccer, Winzer)	
Napoleons.....	€ 79,99
Nachtreise, Boreline, Welterlo.....	€ 79,99
Protector.....	€ 79,99
Duest und Fun.....	€ 79,99
King's Quest 5, Leisure Suit Larry 5, Red Baron	
Rebel Assault.....	€ 79,99
Rebel Assault.....	€ 94,99*
Return to Zork.....	€ 87,99
Ringworld.....	€ 79,99
Shadowcaster.....	€ 79,99*

Sherlock Holmes - Lost Files.....	€ 79,99*
Space Dust 4.....	€ 79,99
Spellcasting Party Pak.....	€ 79,99
(101: Sorcerer get all the girls, 201: Sorc.'s Appliance, 301: Spring Ball)	
Strike Commander.....	€ 79,99
(Strike Commander, Tactical Operations 1)	
Stronghold.....	€ 79,99
Strung 2050.....	€ 79,99*
Syndicate Plus.....	€ 79,99*
T. F. X.....	€ 94,99
The 7th Guest.....	€ 94,99
The Greatest.....	€ 79,99
(Dune 1, Lure of Temptress, Shuttle)	
Torneo 1 (Mias, Desert Storm).....	€ 94,99
Turman 2.....	€ 59,99*
Ultima Underw. - Wing Com. 2.....	€ 89,99
Ultima Underworld 1 & 2.....	€ 79,99
Virus Killer Professional.....	€ 104,99
White's Voyage.....	€ 79,99
Wing Commander 1 Deluxe.....	€ 89,99
Wing Commander 2 Deluxe.....	€ 89,99
Winter Dynamics.....	€ 79,99
Zeppelin - Giants of the Sky.....	€ 79,99*

SHAREWARE

Action Pak.....	€ 29,99
Adom + 50 Spiele.....	€ 29,99
EPIC Pinball.....	€ 29,99
Games DDS.....	€ 19,99
Games WIN.....	€ 19,99
MPC Wizard II.....	€ 49,99
Top Exec 1 (Digitale Shareware).....	€ 79,99

DER SUPERNACHFOLGER DES BERÜHMTEN KLASSIKERS »MAD TV«



SPIEL DES MONATS APRIL: MAD NEWS

IBM / PC 3,5"

Acies over Europe.....	€ 79,99
Alien Breed.....	€ 54,99
Alone in the Dark 2.....	€ 79,99
Antross.....	€ 79,99
Archan Ultra.....	€ 54,99
Aufschweif-Dat.....	€ 79,99
Battle Isle 2.....	€ 79,99
Bozoka Sue.....	€ 79,99*
Beneath a Steel Sky.....	€ 74,99*
Bloodstone.....	€ 59,99
Body Builders.....	€ 79,99
Bundesliga Spiel. Prof. 2.0.....	€ 79,99
Burning Steel.....	€ 79,99
Burnt. St. Data 1 A/A+2 S/A [e].....	€ 35,99
Burnt. Steel Szanano Editor.....	€ 35,99
Burning Time.....	€ 79,99
Cannon Fodder.....	€ 59,99*
Caribbean Desaster.....	€ 79,99*
Christoph Columbus.....	€ 94,99
Civilization.....	€ 94,99
Classic Power Completion.....	€ 79,99
(Acies of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest)	
Combat Classics 2.....	€ 79,99
(F19 St. Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)	
Comanche.....	€ 79,99
Comanche Mission Disk 1.....	€ 79,99
Com. over the Edge (Mias Disk 2).....	€ 54,99
Crazy Sports Football.....	€ 67,99
Cyber Racer.....	€ 79,99
Cyber Strike.....	€ 79,99
Das schwe. Auge (Schicksalsengel).....	€ 79,99*
Das schwe. Auge 2 (Sternschwe.).....	€ 79,99*
Day of the Tentacle (Mias Men 2).....	€ 79,99
Der Clou.....	€ 79,99*
Der Patrizier.....	€ 79,99
Der Penetration.....	€ 79,99
Die Siedler.....	€ 79,99
Doom.....	€ 79,99
Dune 2.....	€ 59,99
Dune 2 - Frontier.....	€ 67,99
EPIC Pinball.....	€ 79,99
Excellent Games.....	€ 79,99
(Crisis of Conscience, Heimlich, King's Quest 5, Loom, Menace, Monkey Island 2, Zak McKracken)	

Indiana Jones 4.....	€ 79,99
Indy Car Racing.....	€ 79,99
Innocent und Caught.....	€ 87,99
J. Connors Great Courts.....	€ 79,99
Krusty's Fun House (Sinspell).....	€ 54,99
Lands of Lore.....	€ 59,99
Leisure Suit Larry 6.....	€ 79,99
Lemmings 2 - The Tribbles.....	€ 79,99
Links.....	€ 35,99
Links 386 Pro.....	€ 94,99
Links Data Disk for 386 Pro je.....	€ 45,99
Links 386 Pro.....	€ 79,99
Lords of Power.....	€ 79,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General).....	
Lost in Time.....	€ 79,99
Legend of Matthäus Fußball.....	€ 79,99
Mad TV.....	€ 79,99
Maelstrom.....	€ 94,99
Master of Orion.....	€ 94,99
Mephista Genius (R. Lang).....	€ 114,99
Mephista Genius 2.0 (R. Lang).....	€ 134,99
Mephista Gideon (F. Schödel).....	€ 79,99
Might and Magic 5.....	€ 79,99
Monkey Island 1.....	€ 35,99
Monkey Island 2.....	€ 79,99
Monkey Island.....	€ 79,99
NFL Coaches Club Football.....	€ 79,99
NHL Hockey.....	€ 79,99
Oscar.....	€ 54,99
David Magnus.....	€ 47,99
Pacific Strike.....	€ 79,99
Pacific Strike Speech Pack.....	€ 37,99*
Penthouse Hot Num. Deluxe.....	€ 59,99
Pinball Dreams.....	€ 59,99
Pinball Fantasies.....	€ 59,99
Pirates Gold.....	€ 94,99
Pizza Connection.....	€ 79,99*
Prince of Persia 2.....	€ 67,99
Privateer.....	€ 79,99
Privateer Speech Pack.....	€ 37,99
Privateer Sp. Operations 1.....	€ 37,99
Quarterm.....	€ 79,99*
Railroad Tycoon OeLux.....	€ 79,99
Rally.....	€ 64,99
Red Baron + Mission Disk.....	€ 79,99
Return of Medusa Gold.....	€ 79,99*

Sam & Max.....	€ 79,99
Sensible Soccer.....	€ 54,99
Shanley Caster.....	€ 79,99
Sim City 2000.....	€ 74,99
Sim Firm.....	€ 79,99
Software Manager.....	€ 79,99*
Star Control 2.....	€ 79,99
Star Trek 2: Judgement Rites.....	€ 79,99
Starlord.....	€ 94,99
Street Fighter 2.....	€ 59,99
Strike Commander.....	€ 87,99
Strike Com. Speech Pack.....	€ 35,99
Strike Com. Tactical Op. 1.....	€ 37,99
Stronghold.....	€ 79,99
Stunt Island.....	€ 94,99
Subwar 2050.....	€ 54,99
Syndicate.....	€ 79,99
Syndicate Data Disk.....	€ 37,99
T. F. X.....	€ 87,99
Terminator 2 - Arcade Game.....	€ 54,99
Terminator 2025.....	€ 74,99
Terminator Rampage.....	€ 59,99
The Blue and the Gray.....	€ 67,99
The o. more incred. Machine.....	€ 67,99
The Manager.....	€ 47,99
(Black Gold, Invert, Starline S. Soccer, Transworld Torment)	
Torneo Desaster Storm.....	€ 37,99
Trodders.....	€ 54,99
Turman 2.....	€ 67,99*
Ult 7 Tail 2: Oute Silver Seed.....	€ 37,99
Ultima 7: The Serpent Isle.....	€ 79,99
Ultima 7: Oute Silver Florie.....	€ 79,99
Ultima 8 - Pag. Speech Pack.....	€ 37,99*
Ultima 8 - Pagan.....	€ 87,99*
Ultima Underworld 1 und 2 je.....	€ 79,99
Ultima 7: The Serpent Isle.....	€ 79,99
W2 Spec. Disk 1 und 2.....	€ 45,99
Winter Dynamics.....	€ 79,99
X - Wing.....	€ 87,99
X - Wing Miss. 2 (B - Wing).....	€ 35,99
X - Wing Upgrade Kit.....	€ 54,99
Zeppelin - Giants of the Sky.....	€ 79,99

Außerdem ein reichhaltiges Angebot an VDI Programmen auf Diskette oder CD!!

JDSTICKS-HARDWARE-ZUBEHÖR

Flightsack PRD.....	149,99
Gravis schwarz.....	74,99
Gravis analog.....	79,99
Gravis Eliminator Game-Card.....	69,99
Thrustmaster Joysticks auf Anfrage	
Competition Pro	
Mini-parent, incl. 3,5" Box.....	99,99
Mini-parent, incl. 3,5" Box.....	69,99
Stand, 2-jährige Anschlussf.	59,99
Tecno Pro	
Tecno Pro HAWK TP 123.....	29,99
Tecno Pro HAWK TP 189.....	24,99
Tecno Pro Mouse TP 170.....	29,99
Tecno Smart Card TP 113.....	29,99
Leerdisketten	
3,5" DD.....	Stück..... 0,79
3,5" DD.....	50 Stück..... 34,99
3,5" HD.....	Stück..... 0,49
3,5" HD.....	50 Stück..... 39,99
Streamer Band 2120 - 120 MB.....	349,99
CD-ROM Laufwerk.....	399,99
Datenspeicher/Massenspeicher/Anschlußfertig incl. Control.....	
Soundkarten	
Soundblaster Pro 2.0 de Luxe.....	159,99
Soundblaster Pro de Luxe.....	229,99
Soundblaster SB 16.....	369,99
Soundblaster SB 16 ASP.....	469,99

NEU IM PROGRAMM: Soundkarten der Firma

Orchid	
Sound Wave.....	349,99
Sound Wave inkl. Boxen.....	399,99

VERSAND 99 GmbH, MON - FREI: 9.00 - 18.30 UHR

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 950 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 6,50 auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbankweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.

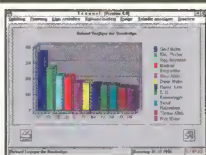
79,99
Journemann Projekt O Rom, deutsche Version

87,99
Battle Isle 2 O Rom, deutsche Version

94,99
Day of the Tentacle (Mias Men 2) O Rom, deutsche Version

109,99
Microcosm O Rom, disch. Ant.

TOR!



Beim ausgewachsenen Homo Sapiens männlichen Geschlechts läßt sich mit drei Mitteln jederzeit das Kind im Monne wecken: Elektrische Eisenbahnen, Computerspiele und die Fußball-Bundesliga. »Tor!« ist der überaus kurze, subtile und treffende Name für diese Datenbank, die Statistiken aus 30 Jahren Bundesliga enthält: Wer hat wann was gewonnen, wer schoß die meisten Tore, wie entwickelte sich der Zuschauerschnitt? Solche elementaren Daten werden ausgesprochen trocken serviert. Gipfel der optischen Ergüsse sind einige unscharfe Digi-Bilder von Meistermannschaften sowie rührend dilettantische Vereinslogos. Ein integrierter Tabellenverwalter (Boah, Staunt!) errechnet die Platzierungen bei der Liga Ihrer Wahl.

Oh weh, wenn die Bundesliga immer so langweilig wäre wie dieses Programm... aber lasset uns nicht undankbar sein. Fußball-Enthusiasten, die eine schnäkel-lasse Statistik-Sammlung suchen, können sich bei »Tor!« ganz nett durch die Daten wühlen. Der Programmierer gewinnt sogar unseren dieswöchigen Luschen-Award: Bei der Installation werden alle Daten (ca. 10 MByte) vom CD-ROM erbarmungslos auf die Festplatte kopiert. (hl)

☒ VGA
☒ S'Blaster
☒ Gen. MIDI
☒ DOS
☒ S-VGA
☒ Roland
☒ CD-Audio
☒ Windows
 Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Fußball-Datenbank
 Hersteller: Ramware
 Ca.-Preis: DM 70,-
 Festplatte: ca. 10 MByte
 CD-ROM: ca. 10 MByte
 Anleitung: Deutsch
 Programmtxt: Deutsch
 Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■■
 Sound: ■■■■■■
 Bedienung: ■■■■■■
 Dokument: ■■■■■■

WERTUNG **40**

WELT DER DINOSAURIER



Auch Boeder mischt nun mit beim Geschäft rund um die Dinosaurier. Im Hauptmenü wählt man ein Themengebiet aus, über das man informiert werden möchte. In der Datenbank sind Fakten und Bilder zu etwa 100 urzeitlichen Tieren enthalten. Zusätzlich können Sie die Saurier noch Zeit, Ordnung, Nahrung, Fundstätten und Lebensraum sortieren. Unter dem Punkt »Erdgeschichte« sind die Entstehung des Universums, des Sonnensystems und der Erde kurz erläutert, während bei der »Paläontologie« die grundsätzliche Arbeitsmethodik im Vordergrund steht. Die in den Texten hervorgehobenen Schlüsselwörter geben nach dem Anklicken Zusatzinformationen frei.

Eine Besonderheit ist üppige Ausstattung mit technischen Gimmicks: 100 Bilder, Animationen, 21 Videos, deutscher Sprachausgabe und abschaltbare Musikuntermalung.

Hier hat sich endlich einmal ein deutscher Hersteller Mühe gegeben, echte Multimedia-Software zu produzieren. Sawahl vom Informationsgehalt, als auch von der Qualität der Videos und der deutschen Sprechertexte her betrachtet, ist dieses Produkt wirklich gelungen. (tw)

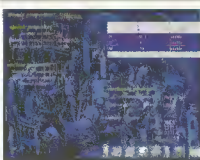
☒ VGA
☒ S'Blaster
☒ Gen. MIDI
☒ DOS
☒ S-VGA
☒ Roland
☒ CD-Audio
☒ Windows
 Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Windows 3.1, Maus.

Programm-Typ: Dina-Datenbank
 Hersteller: Boeder
 Ca.-Preis: DM 100,-
 Festplatte: ca. 2 MByte
 CD-ROM: ca. 400 MByte
 Anleitung: Deutsch
 Programmtxt: Deutsch
 Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■■■■■■
 Sound: ■■■■■■
 Bedienung: ■■■■■■
 Dokument: ■■■■■■

WERTUNG **70**

INTERACTIVE PERIODIC TABLE



Kernstück des »interaktiven Periodensystems« ist eine Übersichtstafel mit allen bekannten Elementen. Auf Mausklick erhält man knappe Informationen zu dem angewählten Stoff. Dabei wird auch auf die historische Entwicklung - Entdeckung und Nutzung - eingegangen.

Insgesamt acht Videosequenzen illustrieren die Aussagen. Eine Besonderheit sind 10 Gedichte rund um verschiedene chemischen Elemente, die eine poetische englische Sprechersstimme vorträgt.

Mittels einer speziellen Suchfunktion lassen sich dem Programm die unterschiedlichen Daten gezielt entlocken. Ein kurzes Tutorial führt Einsteiger in das Periodensystem und die Klassifizierung der Elemente ein. Sie können zudem beispielsweise das ansteigende Atomgewicht graphisch darstellen.

Ich habe schon Schulbücher gesehen, die interessanter aufgemacht waren. Wer sich in dieses Fach einarbeiten will, ist mit einem guten Chemie-Experimentierkasten weit besser bedient - der ist unterhalt-samer, informativer und zischt und bradelt beeindruckend. (tw)

☒ VGA
☒ S'Blaster
☒ Gen. MIDI
☒ DOS
☒ S-VGA
☒ Roland
☒ CD-Audio
☒ Windows
 Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Windows 3.1, Maus.

Programm-Typ: Chemie-Lernsoftware
 Hersteller: Atica
 Ca.-Preis: DM 130,-
 Festplatte: ca. 2 MByte
 CD-ROM: ca. 170 MByte
 Anleitung: Englisch
 Programmtxt: Englisch
 Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■■
 Sound: ■■■■■■
 Bedienung: ■■■■■■
 Dokument: ■■■■■■

WERTUNG **30**

HOUSE OF FORTUNES



Was wird die Zukunft bringen? Diese spannende Frage soll laut Hersteller ganz persönlich für Sie im »House of Fortunes« beantwortet werden. Gleich fünf verschiedene Methoden kann man nach dem zu erwartenden Schicksal befragen. In der Empfangshalle tragen Sie Ihren Namen und das Geburtsdatum in ein Buch ein. Basierend darauf erstellt das Programm die Vorhersagen. Sie erhalten Informationen zu Ihrem Sternzeichen, legen Tarot-Karten oder lassend die Wahrsagerin Rosemary West einen Blick in die Kristallkugel werfen. Zudem berechnet der Computer aus Ihrem Namen Ihre Charakterzüge.

Eine weitere Variante ist die fernöstliche Münzwurfttechnik - aus den Ergebnissen entstehen Hexogramme, denen wiederum bestimmte Aussagen zugeordnet sind.

Sie haben keine Angst vor schwarzen Katzen und Freitag der 13. brachte Ihnen bislang nur Glück? Dann sollten Sie Ihre Zeit lieber mit dem Umgraben Ihres Gartens verbringen, statt dubiasen Zufallspredigten zu glauben. Selbst ein Zeitungssharoskop ist aufschlußreicher als diese Wischiwaschi-Zukunftsdeutung. (tw)

☒ VGA
☒ S'Blaster
☒ Gen. MIDI
☒ DOS
☒ S-VGA
☒ Roland
☒ CD-Audio
☒ Windows
 Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Super VGA und Maus.

Programm-Typ: Astrologie
 Hersteller: Villa Crespa
 Ca.-Preis: DM 130,-
 Festplatte: ca. 1 MByte
 CD-ROM: ca. 20 MByte
 Anleitung: Englisch
 Programmtxt: Englisch
 Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■■
 Sound: ■■■■■■
 Bedienung: ■■■■■■
 Dokument: ■■■■■■

WERTUNG **10**

DER TRAUM VOM STANDARD



**Zwischen den Stühlen:
Das brandneue 3DO
ist schneller als Mega
Drive und Super Nin-
tendo, einem aufge-
motzten 486er aber
bereits unterlegen.
Langt die RISC-Power**

für den Sprung in die Zukunft?

Eben erst in den USA veröffentlicht, bald auch in Europa zu haben, doch jetzt schon veraltet. Das 3DO war in der Ankündigungsphase der Traum jedes Spielers: Ein 32-Bit-Gerät mit Double-Spin-Laufwerk und massenweise Custom-Chips. Die Hardware ist zu allerlei grafischen Kunststücken fähig, »shaded« Polygone und kleistert Texture Maps auf alle Objekte. Videosequenzen werden im Cinepak-Verfahren codiert und abgespielt, ein angekündigtes MPEG-Madul soll die Bildqualität noch weiter verbessern und das 3DO kompatibel zum »Digital Video«-Standard machen. Auch 1994 klingen diese Fähigkeiten nach toll, doch kaum zu einem Preis von über 1000 Mark. Technisch bessere Geräte sind bereits zu haben (Atari sparte sich das CD-Laufwerk und brachte ein rechenstarkes 64-Bit-Spielgerät für 500 Mark in den Handel), außerdem flitzen schon PCs der mittleren Preisklasse dem 3DO davon.

Zudem erscheinen bald die neuen Konsolen-Flagschiffe der Marktführer Sega und Nintendo. Die Geräte werden sowohl billiger, als auch fähiger sein. Die meisten der potentiellen Kunden, Videospieler und

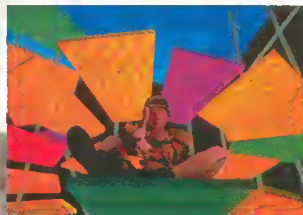
Freunde magischer Elekträgeräte warten ab, wie sich das 3DO preislich und softwaremäßig entwickelt. Davan hängt auch eine offizielle 3DO-Veröffentlichung in Europa ab. Einige Insider tippen auf »sehr bald« (also bis zum Sommer dieses Jahres) andere schieben den Termin ins Weihnachtsgeschäft oder sogar noch darüber hinaus. Ob neben dem Player von Matsushita (Panasonic) auch die angekündigten 3DO-Varianten von Sharp und AT&T erscheinen, ist ebenfalls nicht geklärt.

Die neuen Spiele

Hätte sich die 3DO-Company mit Crystal Dynamics nicht einen starken Softwarepartner herangezogen, sähe es für die Kasse düster aus. Crystal Dynamics' Bitmap-3D-Autorennen »Crash'n'Burn« liegt jedem Grundgerät bei und muß sich hinter anderen Rasereien für PC und Spielkassale nicht verstecken. »Total Eclipse«, die zweite Originalentwicklung aus dem Hause Crystal Dynamics, ist seit Januar ausgeliefert und besticht als unkomplizierte Dauerballerei durch prächtige Sternwelten. Die Sprite- und Explosionsargie macht Spaß, ist aber kein Grund, sich deshalb ein 3DO zu kaufen. Denn der Rest des Softwaresortiments ist dürrig oder auf dem Weg von der Entwicklungsabteilung in die Kaufhäuser versumpft. Real erhältlich sind die unverwundlichen Laser-Spiele »Dragon's Lair« und »MadDog McGree«, der lang verschollene Interactive-Movie-Pianier »Night Trap« (in den 80er Jahren ent-

wickelt, 1992 für das Mega CD fertiggestellt), »Lemmings«, »Stellar 7« sowie eine Handvoll bunter Knabelspiele für Kleinkinder.

Glaubwürdig klingen die Release-Versprechen für die interaktive »Game Shaw«-Persiflage »Twister« und ein grafisch aufgeblasenes »Jahn



Twister nimmt Game Shaws auf die Schippe

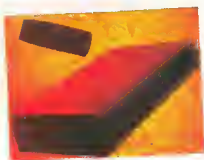
Madden«-Football – für den europäischen Markt zwei potentielle Ladenhüter.

Lediglich Electronic Arts' »Master Manar« hätte eine Chance, weltweit zu gefallen. Aber: Neben dem gerade veröffentlichten »Daam« für den PC wirkt dieser Titel wie der erste Gehversuch eines BASIC-Programmierers. Eine gute Nachricht für eisenharte 3DO-Fanatiker haben wir dennoch zu melden: Japanische Softwarehäuser wie Riverhill, Micra Cabin und Pak-In-Video haben sich des 3DOs angenommen und tüfteln an Action-Adventures und 3D-Spielen. (wi)



Der Stern am 3DO-Himmel: Total Eclipse zeigt die grafischen Fähigkeiten der Hardware, bleibt hinter PC-Spielen wie Daam aber zurück.

LADENHÜTER IM AUFWIND



Neue Power für CD-I: Mit »Digital Video«-Filmen und einer erweiterten Spielepalette schickt Philips sein CD-System in eine freundlichere Zukunft.

Warum VHS, Audio-CD und Multimedia-Spiele-PC, wenn es ein »CD-Interactive« von Philips gibt? Diese Frage kommt verwegenen Marketing-Profis des niederländischen Elektronik-Multis bei der Präsentation ihres zwei Jahre alten CD-Systems über die Lippen. Doch weder Fachpresse noch Kunden glaubten dem CD-I-Versprechen, die verschiedensten elektronischen Medien unter einem Gehäuse zu vereinen – das CD-I gilt seit seiner Einführung als Megaflap. Mit Primitiv-Spielen und digitalen Diashows wurde CD-I dem »Interactive«-Anspruch nicht gerecht – der Spielefan stand mit seinem Jaypad in der Wüste. Doch Philips hielt an seinem Luxusspielzeug fest. Das CD-I hält sich im Konsolen- und PC-Wirrwarr tapfer und wurde selbst von akutem Softwaremangel, der wohl gemeinsten Multimedia-Krankheit, nicht aus den Schaufenstern vertrieben.

Im Jahr 1994 startete Philips CD-I-Abteilung ungewohnt kraftvoll. Das MPEG-Modul ist ausgeliefert und mit dieser 500-Mark teuren CD-I-Erweiterung eine kleine Kollektion von digitalen Hollywood-Einspielungen: »Star Trek VI«, »Black Rain« und Webber's »Phantom of the Opera«-Inszenierung sind in ihrer Bildqualität den VHS-Gegenstücken mindestens ebenbürtig. Das Digital-Video-Cartridge und die stetig wachsende Filmpalette werden sicherlich eine neue CD-I-Zielgruppe erschließen.

Gleichzeitig mit den Filmen erscheint eine Serie von MPEG-Spielen, grafisch verbesserten Umsetzungen mittelmäßiger Automaten- und PC-Titel, die getreueste Variante des Laser-Oldies »Dragon's Lair« und ein MPEG-7th Guest«. Trotzdem bleibt das Spiele-Sortiment mickrig. Wer braucht schon erbärmliche Oldies wie »Defender of the Crown«, »Space Ace« oder »Inca«?

Das CD-I ist ein zwiespältiges Gerät, daß wegen seiner Fixierung auf Videografik sowohl mit der 3D-Animation, als auch



Dank MPEG-Modul können die neuen CD-Spielfilme verwendet werden



Microcosm gibt's auch für CD-I, bietet aber keine wesentlichen Vorteile gegenüber der CD-ROM-Version

mit der Sprite-Bewegung seine Probleme hat. Für welchen Markt und welche Zielgruppe

das CD-Gerät (basierend auf einem 68070-Hauptprozessor von Matarala) Ende der 80er Jahre erdacht wurde, weiß nicht einmal mehr die Philips-Führung. Ein technisch verbessertes, abwärtskompatibles »CD-I 2« ist bereits angekündigt.

Die neuen Spiele

Das ultimative CD-I-Spiel ist nach nicht geschrieben: Neben abgelenkten Oldies und PC-Umsetzungen wurden für diese Plattform bisher nur zwei Großprojekte verwirklicht: »Voyeur« ist eine politisch angehauchte »Fenster zum Hafen«-Variante, in der man durch ein Fernglas die Villa des Hawke-Clans observiert. Sie sehen Filmszenen, die Ihnen Einblick in die Privat-Angelegenheiten der ambitionierten Familie geben. Eifersuchtszenen, hitzige Diskussionen, zarte Flirts – nichts entgeht dem Peeping Tom am CD-I. Einer der Villabewohner ist ein eiskalter Mörder: Sie entlarven ihn, sammeln die nötigen Beweise und servieren den Bösewicht der Ortspolizei.

»Kether« vom »Alone in the Dark«-Macher Infogrames ist eine französische »Star Wars«-Interpretation um eine entführte Prinzessin, gut abgefüllt mit düsteren Weltraum-Dungeons und Zaß im Asteroidengürtel. Die vorberechnete 3D-Optik übertrücht das etwas dünne Spielprinzip: Abwechselnd wird geflagen, gegrübelt und erkundet. Die vorberechnete Luxus-Grafik ist surreal bis schwer psychadelisch – wer auf französische Fantasy-Comics steht, wird mit der ersten CD-Umkehrung abheben. (wi)

GELD SPIELT KEINE ROLLE



Aufgeblownes Luxus-Spielzeug oder egozentrischer Allrounder? Der Apple Macintosh ist dort zuhause, wo Video, Sound und Interaktion zusammentreffen.

Auch nach drastischer Preisreduzierung und einer Erweiterung der Produktpalette in Richtung Heimanwender ist Apple ein Hersteller für Leute mit einer kastenverachtenden Liebe zum Computer geblieben. Den billigsten Apple-Rechner, den schnuckligen Macintosh Classic, können Sie für so gut wie jede Anwendung vergessen – selbst reine Spieler stehen mit diesem Winz-Oldie in der Wüste. Alle anderen Macintosh-Computer bringen eine ganze Ecke Multimedia-Power, ab den Rechnern der Centris-Baureihe wird's für professionelle Anwender interessant. Die Performa-Serie stellt die spieleaugliche Apple-Mittelklasse und damit die direkten Konkurrenten zu 386- oder 486-PCs dar. Mit zahlreichen Sound- und Grafik-Custom-Chips sowie unwiderstehlicher Software-Oberfläche sind die Performas auf Spaß ausgelegt, extrem bedienungsfreundlich aber etwas langsamer als ein 486er. Kreativität oder ein konkretes Anwendungsgebiet bei Studium oder Arbeit sollte der Macintosh-Käufer mitbringen, sonst lastet er seinen Performa oder Centris kaum aus. Da Sie ein vallausgestatteter Macintosh in jedem

Fall teuer kommt als ein 486er, das Angebot an Mac-Spielen gegenüber der MS-DOS-Auswahl aber mickrig aussieht, ist ein reiner »Spiele-Mac« rausgeschmissenes Geld. Als Kombination aus Arbeitstier, digitaler Leinwand und multimedialem Unterhalter brauchen die Macs der mittleren Preisklasse jedoch keinen Konkurrenten zu fürchten. Als pure CD-Spielmaschine zeigen sie sich dezent unterfordert.

Die neuen Spiele

Die Auswahl unterhaltsamer Mac-Programme schrumpft gegenüber den etwa 2500 erhältlichen MS-DOS-Spielen auf ein klägliches Häufchen zusammen. Dabei kann sich die Software-Palette qualitativ durchaus sehen lassen: Neben zahlreichen Disketten-Klassikern (»Civilization«, Maxis' »Sim«-Serie, diverse LucasArts-Adventures) lacken ungewöhnliche Mac-Produkte auf CD. Nur etwa die Hälfte der Mac-CD-ROM-Spiele wird derzeit für den MS-DOS umgesetzt (sa geschehen bei »Hell Cab« oder »Iran Helix«).

Nicht zu vergessen sind die Hybrid-Produkte, die Ihnen neben dem Hauch eines Spieldesigns auch Musik, Videoclips und Filmhandlung kredenzen: Jim Ludtke's »Freak Show« nach Motiven der Rack-Avantgardisten »The Residents« und natürlich Peter Gabriels Multimedia-Experiment »Xplara 1«.

Gabriel hat Rack-Geschichte geschrieben: Zunächst als Frontmann von Genesis, seit 1977 mit einer Solo-Karriere mit Hit-Alben wie »S« und »U«. Sein erstes Computer-CD-ROM wurde randvoll mit vier Programmteilen gepackt. Es gibt



Für den Mac erhältlich, PC-Fans müssen nach warten: »Xplara 1«, die interaktive Werkschau von Rackstar Peter Gabriel



CD-Spielspaß exklusiv für den Mac: »Freak Show«, eine interaktive Videoclip-Parade mit künstlerischem Anspruch

eine Videoclip-Retrospektive des aktuellen Studioalbums »U«, Vorstellungen der Künstler des Real-World-Plattenlabels, ein Mini-Spiel führt in Peter Gabriels privates Bildarchiv und bei der Tonstudio-Besichtigung dürfen Sie selber an die Regler ran: Nicht nur Fans haben ihren Spaß am Da-it-yourself-Remix von »Diggin' in the Dirt«. Bis die PC-Umsetzung von »Xplara 1« erscheinen wird, müssen sich »macinase« Zeitgenossen nach ein paar Monate gedulden. (wi)

MULTIMEDIA AUS DER SPIELHALLE



Wer sein Mega Drive mit einem CD-Laufwerk aufpeppt, bekommt nicht nur einen zukunftsicheren Massenspeicher, sondern auch einen zweiten Hauptprozessor: Ein Traum für Spieler?

Die Videospielindustrie war schneller: Nach bevar das CD-ROM zum Standard-Datenträger der MS-DOS-Welt wurde, erschien in Japan ein CD-Laufwerk als reiner Spielieferant. Das frühe CD-ROM wurde an die PC-Engine, einer Spielkconsole des Halbleiter-Herstellers NEC, angeschlossen. Bis heute erschienen in Japan etwa 200 exklusive Software-Titel für dieses System.

Der Mega-Drive-Hersteller Sega zag 1991 mit eigener CD-ROM-Hardware nach, bekam aber auf dem japanischen Markt kein Bein auf den Baden. In den USA wurde das Mega CD (als Zubehör genauso teuer wie die Grundkconsole Mega Drive) ein Jahr später veröffentlicht, in Deutschland wanderten die ersten Einheiten im Herbst 1993 in den Handel. Leider steckt im Mega CD nur ein Laufwerk mit normaler Drehgeschwindigkeit, das der Double-Spin-Generation auf MS-DOS-PCs als kränkelder Speicher-Pensianär hinterherhumpelt. Mit knapp 1 MByte faßt der RAM-Zwischenspeicher die Größe eines durchschnittlichen Modultitels, weitere 64 KByte sind batteriegepuffert und ermöglichen dem Rollenspieler ein beruhigendes Speichern nach überstandem Kerker-Gemetzel.

Die CD-Versionen von »Batman« (Sega) und »Cliffhanger« (Sany) nützen die Hardware zumindest in schwungvollen 3D-Levels zum Heranzäumen und Ratieren verschiedener Streckenelement – alle anderen Spielabschnitte sind mit ihren Gegenstücken aufs Modul identisch. Das genannte »Cliffhanger« könnte zum Prototyp der kommenden Generation von Mega-CD-Titeln werden: Ein billiges Action-Jump'n'Run nach Filmvarbild erst auf Modul gepreßt, dann als verbesserte CD-Version angekündigt. Das »verbessert« im Kopf, greift der Spieler zu und erhält neben verbessertem Varspann und Soundtrack die genannten 3D-Neuerungen und einen Teil der Filmhandlung als grabkörnige Videaeinspielungen gebaten. Nur wem bei dieser Mischung das Wasser im Munde zusammenläuft, dem sei zum Mega-CD-Kauf geraten.

Die neuen Spiele

In Anbetracht der schwachen Hardware schneidet Segas Kiste



Die 3D-Ballerei Cobra Command wurde speziell für das Mega-CD designt

als Spiele-Alternative zum PC noch recht gut ab: Ein massives Angebot an Action- und Geschicklichkeitstiteln mit Nachschub-Garantie, einige optisch attraktive Strategie- und Rollenspiele und die besten Spart-Titel der spielenden Welt umfaßt allein das Modulsartiment.

Die zirka 40 CD-Spiele verbessern diese Auswahl jedoch nur geringfügig. Originell und effektascherisch sind die Zeichentrick-Flitzer »Cobra Cammand« und »Raad Avenger«, erfrischend anders auch die interaktiven Videaspiele »Ground Zera Texas« und »Dauble Switch«. Ground Zera Texas nimmt für sich das Attribut »teuerste Videaspieldproduktion der Welt« in Anspruch: Umgerechnet knapp 5 Millionen Mark verpulverten der Designer-Stab und Regisseur Dwight Little, um eine Alien-Schießerei im B-Movie-Stil zu realisieren. Die Bewohner eines texanischen Redneck-Kaffs rufen um Hilfe. Im ersten Spielabschnitt verteidigen Sie Überwachungskameras gegen die Sabatage-Attacken der gemeinerweise ebenfalls als Texaner verkleideten Außerirdischen.

Auf eine andere Art nutzt der japanische Science-fiction-Kracher »Silpheed« die CD-ROM-Technologie: Vam Datenträger werden Sternennwelten und Alien-Platten als verarbeitete 3D-Animation geladen, davar bekriegt man sich mit Laser und Smart-Bomb. Eine ungewöhnliche Weltraumschlacht mit zahlreichen dramaturgischen Tricks und tallen Zwischensequenzen. (wi)



»Silpheed« erstaut durch voraberechnete Polygonen-Grofik



»Prize Fighters« ist eine Boximulation gegen digitalisierte Kantrahenten

CD-Audio

GUTER TON

Alle Welt packt jetzt Computerdaten auf die CD. Den Abschluß des »Magazin«-Teils wollen wir den musikalischen Wurzeln dieses Mediums widmen.



Der Doppel-Phillip

Phillip Boo holt wenig vom Schublodendenken. Außerdem ist er nicht davon begeistert, »den Rest des Lebens als Independent Rock-Musiker zu verbringen«. Also leistete er sich einen netten Seitensprung, nun gib't musikalische Zwillinge – wenn auch nicht eineiige.

Boby No. 1: »Boo God« ist ein typisches Boo-Album geworden; Schrommelgitorre, Hemdsärmel-

Attitüde und schöne Songs, wie schon beim Vorgänger »Boopheniox«. Was manchen Die-Hord-Fans mißfallen könnte, ist die dezente Anlehnung an radiotouglichen Donce, auch wenn man penibel vermied, eine HipHop-Schlogzeugspur unter die Songs zu knollen (Lob: dofür).

TODD RUNDGREN ZUM AUFMISCHEN

»Als Sgt. Pepper herauskam, ließen die Leute alles stehen und hörten das Album bis zum letzten Ton«, erinnert sich Todd Rundgren, Studio-Gitarrist, Meat-Loaf-Ca-Produzent und Kopf des Bandprojekts Utopia. »Heute benutzen die Leute Musik als Begleitung beim Tellerwaschen oder um dazu Aerobic zu machen. Ich dachte, vielleicht könnte ich die Musik so verändern, daß die Leute mehr Spaß daran hätten. Also hob ich sie mit einbezogen.« Ergo erscheint Rundgrens neues Album »No World Order« in zwei Versionen: Einmal als »normales« Audio-CD und außerdem als CD-I.

»Ich hob 933 Vier-Takt-Stücke aufgenommen, steckte sie in eine Notenbank und kategorisierte sie in Tonart, Tempo, Dynamik und Stimmung. Diese Schnipsel lassen sich beliebig untereinander kombinieren.« Vier Produzenten, Dan Wos, Hol Wilner, Bob Clearmountain und Todd selbst legen ein paar Mixes vor – den Rest kann sich der Hörer selbst zusammenbasteln.

Leider wird die CD nicht offiziell in Deutschland erhältlich sein, da die Plattenfirma East/West »wenig Marktchancen in Europa sieht« – Interessierte sind auf Importläden angewiesen.

Boby No. 2: »Jesus Killing Machine«, eingespielt mit der neuen Band »Voodooocult«. Brochiol, intensiv und direkt ist das neue Werk geworden: Marke »Foust ins Gesicht«. Wer einen mörderischen Soundtrack für eine gepflegte Runde »Doom« sucht, dem sei »Jesus Killing Machine« ans Herz gelegt.

Jetzt geht Boo mit beiden Bonds auf Tour, weitere Pläne stehen noch nicht fest. Auch wenn er auf Experimente jeder Art steht: Mit Multimedia hot Boo noch wenig am Hut. »Allerdings«, erklärte er, »wäre es eine schöne Soche, meine Videos mal auf CD-ROM zu pressen.«

(al)

Laufwerkfutter

Diverse: »Tribute to Curtis Mayfield« (WEA)

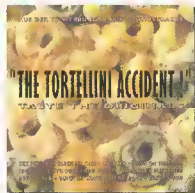


Steve Winwood, Lenny Kravitz, Phil Collins, Rod Stewart, Whitney Houston, Bruce Springsteen, Eric Clapton, Aretha Franklin, B.B. King, Stevie Wonder – Aufzählung für ein Rocklexikon? Nix do: Sie alle spielen Songs des Soulstors Curtis Mayfield, der seit '92 durch einen Unfall ons Bett gefesselt ist. Auch wenn Collins wieder mal zum Heulen ist, der Rest klingt klosse. Nicht groß rumreden, kaufen.



Mather Earth: »The People Tree« (SPV)

Ein echtes Schmonkerl, das auf dem Londoner Acid-Jazz-Label erschienen ist. Mit reinem Jazz hot »The People Tree« wenig zu tun: Die vier Briten von Mother Earth pflegen das soulige Understatement, ohne in gepflegte Longeweile zu verfallen. Musikalisch liegen sie zwischen Paul Weller, Steve Morriott und The Small Faces – monchmol erreichen sie auch deren Klosse. Beohtliches Debüt.



Diverse: »The Tartellini Accident« (East/West)

»Tut Euch einen Gefollen und sucht noch den Originalen«, schrieben Guns N' Roses ins Cover-Inlay ihres letzten Albums »Spaghetti Incidents«. Die Plattenfirma East/West zögerte nicht lange und sammelte olle (monchmol recht dubiosen) Original-Songs auf einer CD. Auch wenn mich die Fons mit Posto steinigen werden: Die alten Punk-Originale sind zwar meistens besser als die GNR-Covers; trotzdem klingt »The Tortellini Accident« nicht sonderlich berouschend. (al)

AUDIO-NEWS

■ Es ist wieder einmal soweit: Bob Geldorf steht vor der Pleite. Weil er seine Leihwagenrechnung über 12.500 Mark nicht bezahlen konnte, wurde er von einem Londoner Gericht für bankrott erklärt. Zwar besitzt der Sänger zwei Häuser, doch die stecken voller Hypotheken.

■ US-Folk-Sängerin Melissa Ferrick kann nach eigenen Aussagen »nicht ohne Game Boy leben. Ich habe das Ding ständig auf Tour dabei.« Ihr derzeitiges Lieblingsspiel: »Adventures of Link«.

■ U2-Sänger Bono greift dem Topmodel Nsomi Campbell bei ihrem Platten-Debüt unter die Arme. Außerdem im Studio: Adam Ant, Joe Jackson, The Cure, Queen und Jesus Jones.

■ Xplora-nt Peter Gabriel sammelt eifrig Material für eine Live-CD, die noch dieses Jahr erscheinen soll.

HIER GEHT'S ZUR MULTI- MEDIA- WELT...



Schicken Sie den ausgefüllten Coupon bitte an DMV-Verlag, CD-MAGAZIN, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München.

Hier geht's zum CD-Magazin!

JA, ich will das CD-MAGAZIN für nur DM 25,- testen! Wenn ich vom CD-MAGAZIN nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen dies spätestens 10 Tage nach Erhalt der CD mit. Ansonsten senden Sie mir das CD-MAGAZIN regelmäßig frei Haus – mit 15 % Preisvorteil* für nur DM 33,- anstatt DM 39,- (Einzelverkaufspreis)! Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Datum / 1. Unterschrift _____

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, CD-MAGAZIN, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift _____

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).
Meine Telefon-Nr.: _____

* Auslandspreise auf Anfrage
CDS 44



...FÜR NUR

25,- DM!

**CD-MAGAZIN – DAS
INTERAKTIVE COMPUTER-
MAGAZIN AUF CD-ROM:**

- Hören Sie selbst: Soundkarten im Test!
- Sehen Sie selbst: Videos digitalisieren kinderleicht!
- Erleben Sie selbst: Softwaretests und Praxiseinsatz!

- Extra-Bonus: Shareware-Programme, starke Audio-Tracks für die Stereoanlage und vieles mehr!
- Holen Sie sich das CD-MAGAZIN zum Wahnsinnspreis von nur 25,- DM!**

DMV
Verlag für Computereinführung
und Software

Hardwarevoraussetzung: Ein 386er Pc, Windows 3. 1., 4 MB Arbeitsspeicher und eine Soundkarte genügen – und Ihr Multimedia-Erlebnis kann losgehen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, CD-MAGAZIN, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Wissen

Bertelsmann DM 139,-
Universalexikon
 Das deutschsprachige Multi-Media-Nachschlagewerk schlechthin (mit 70.000 Stichwörtern) 00001

Falk Stadtpläne DM 65,-
 62 detaillierte Pläne d. Großstädte - inkl. Such-, Zoom- und Druckfunktion 00002

MS Mozart DM 149,-
 Mozarts Streichquartett C-Dur - alle Hintergründe, Daten und Fakten zum Dissonanzquartett 00003

MS Beethoven DM 166,-
 Die 9. Symphonie von Beethoven in Bild, Ton und mit weitläufigen Informationen zur Musik und zum Komponisten (dt.) 00004

MS Dinosaurus DM 149,-
 Die umfassende Multi-Media-Datenbank zum Thema Dinosaurier 00005

Virtual Reality DM 99,-
 Atemberaubende Bilder und faszinierende Animationen entführen Sie in die Welt der künstlichen Realität - über 1 GigaByte Daten 00006

Spiele

Loom DM 39,-
 Ein Fantasy-Abenteuer nach dem Filmstil von George Lucas 00007

Chessmaster 3000 DM 39,-
 Der Klassiker unter den Schachspielen jetzt auf CD-ROM - für Anfänger und Meister 00008

Sherlock Holmes DM 39,-
 Lösen Sie die geheimnisvollen Mordfälle von Basiliskerville 00009

2SO VGA DM 49,-
Power Games
 250 Sitzerspiele aus dem Bereichen: Action, Strategie, Adventure, Jump and Run u.v.m. 00010

Rebel Assault DM 88,-
Krieg der Sterne auf CD
 Modernste CD-ROM-Technik macht es möglich: Schlüpfen Sie in die Haut von Luke Skywalker 00011

Maniac Mansion 2 Day of Tentacle DM 88,-
 Der aktuelle Adventure-Hit mit perfekter Grafik und Videoanimationen - ein spielerischer Hochgenuss (CD-Player 1/94) 00012

Erotika



American Girls DM 98,-
 Über 200 Bilder von Sexy-US-Girls 00013

Digital Dancing DM 148,-
 Spielen um alles oder nichts gefällig? 00014

Visual Hot Girls DM 69,-
 Tolle Mädchen auf saften 450 MB 00015

Woman of Venus DM 69,-
 Top-Models in verführerischen Posen 00016

Tel.: 089/24013222 • Fax: 089/20251515
 erotologic GmbH • Bestellservice CSU • Postfach 14 0220 • 80452 München
 Porto, Zahlung d. f. Sendung • Bestellungen nur per Vorauskasse (Bar/V-Scheck) oder Bankweisung (Bankverbindung nicht vergessen)

WISSEN • SPIELE • EROTIKA

Tropical Girls DM 89,-
 Wunderschöne südindische Mädchen 00017

Teresa Orłowski Clip Collection

600 MB zartes Fleisch in schönsten Farben und Posen mit Programm zur Bildweiterverarbeitung zu je DM 49,-

• Love Pictures 00018
 • Sweet Little 16 00019
 • Foxy Clips 00020

Teresa Orłowski Poker Nights

Heiße Strip-Poker-Nights mit Teresa Orłowski, Erotik-Abenteuer und Strip-Vergnügen mit ausgeschauten Stars. Aber Vorsicht: Die Models können auch blühen zu je DM 59,-

• Tropical Heat 00021
 • Backdoor Club 00022
 • Juley Fruits 00023
 • Club Ecstasy 00024



Teresa Orłowski Pussy Puzzle

Das Puzzle-Vergnügen von Teresa Orłowski. Acht verschiedene Puzzles mit Models in aufregenden Posen (pro CD).

zu je DM 59,-
 • Electric Dreams 00025
 • Erotic Zone 00026
 • Digital Harms 00027
 • Demon's Sisters 00028

Teresa O. - Magazine on CD

Die multimediale, interaktive Umsetzung des gleichnamigen Männermagazins von Teresa Orłowski auf CD-ROM, zusätzlich angereichert mit Video-Clips und Soundunterstützung 00029

specials • specials • specials

Bitte unbedingt Einzelbestellnummern angeben!

KLEIN & FEIN

NÜTZLICHE KURZTIPS RUND UM JE DM 49,- CD-ROM-SPIELE.

Sie haben einen Trick für ein aktuelles CD-ROM-Spiel oder gar eine Komplettlösung? Immer her damit!

Unsere Anschrift lautet:

DMV Verlag

Redaktion CD PLAYER

Tips & Tricks

Gruber Str. 46 a

85586 Peing

COMANCHE

Wollten Sie schon immer bis zu neun Orden, die Missionen als bestanden markieren oder über 900 Punkte erreichen? Dann hat Marko Pusch aus Königsfeld die passenden Tips für Sie parat:

Als erstes muß man herausfinden, an welcher Stelle der zu ändernde Pilot steht. Im Startmenü »Choose Another Pilot« zählen Sie daher von oben nach unten die Stelle des Piloten ab (maximal sind es acht).

Die Orden verleihen man sich wie folgt: Sie rufen einen Hex-Editor auf und öffnen die Datei »COMANCHE.NAM« im Comanche-Verzeichnis. Jetzt sucht man den Anfang des entsprechenden Pilotennamens - dabei nimmt jeder Pilot 43 Bytes ein. Das Byte 32 wird unverändert gelassen und die darauffolgenden Bytes verändert: der Reihe nach geben Sie 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 ein.

Der Computer erkennt am Wert eines Bytes, ob eine Mission bestanden wurde. 00 steht für noch nicht erledigt, 01 für geschafft. Ändern Sie die entsprechenden Bytes also an der dem Piloten entsprechenden Stelle ab:

PILOT-NR.	ERSTES MISSIONSBYTE	LETZTES BYTE
1	570	669
2	670	769
3	770	869
4	870	969
5	970	1069
6	1070	1169
7	1170	1269
8	1270	1369

Mehr Punkte erreichen Sie mit diesem Trick:

An der unten angegebenen Stelle geben Sie die Werte 4F FD 20 ein, um an 999 Punkte zu kommen. Das hat jedoch wenig Sinn, denn sobald man bei Comanche noch einen einzigen weiteren Punkt bekommt, fängt man wieder von vorne an. Daher bietet es sich an, FC FC 20 einzutragen, und Sie bekommen 916 Punkte gutgeschrieben.

PILOT-NR. ANFANGSBYTE

1	474
2	478
3	482
4	486
5	490
6	494
7	498
8	502

DUNGEON HACK

Oliver Ueberholz aus Bonn beschäftigte sich mit Dungeon Hack:

Zunächst macht man sich eine Kopie der Datei »aesop.exe«, da diese mitunter zerstört werden kann. Anschließend geben Sie ein: »set aesop_diags=1« Das Spiel wird mit »HACK« gestartet; nun bewirkt »A« eine Zerstörung aller Monster, »K« aktiviert den Textmode, »L« läßt Sie durch Wände, Türen und Fenster gehen. Mit »O« zaubert man sich neue Gegenstände - vom Schwert bis hin zu Zaubersprüchen. Der Gegenstand erscheint in der linken oberen Ecke des ersten Inventar-Bildschirms. Schlüssel können jedoch nicht erzeugt werden.

JURASSIC PARK

Die Jurassic-Park-Codes unterscheiden sich leider von Computer zu Computer. Aber Marko Pusch aus Königsfeld hat herausgefunden, wie man sie einfach berechnet. Dazu muß man jedoch unbedingt mindestens den ersten Level durchgespielt haben, um an den ersten Levelcode zu kommen. Nun nehmen Sie dessen letzte drei Zeichen und setzen diese in die unten aufgeführte Tabelle anstelle von »+++« ein. Ein Beispiel zur Veranschaulichung:

- Ihr erster Levelcode ist z.B. »B14A5D84«
 - Die letzten drei Zeichen »D84« bei »+++« in der Tabelle einsetzen; heraus kommt »0377DD84« für den 4. Level etc.

LEVEL LEVELCODE

2 - Triceratops	B14A5+++
3 - Stegosaurus	38SFB+++
4 - Coelurus	0377D+++
5 - Terminus	-
6 - Pterodrom	0179D+++
7 - Brachiosaurus	607AF+++
8 - Besucherzentrum	EB8FO+++
9 - Versorgungsbunker	8B8FF+++
10 - Höhlensystem 1	AB901+++
11 - Höhlensystem 2	4B903+++

Tips und Level-Codes

Darth Vader hat keine Chance, wenn Sie zusammen mit unseren Tips gegen den Todesstern antreten.

Zunächst gibt es einen kleinen Trick, der den »Mogel-Modus« für dieses Weltraum-Spiel aktiviert: Noch der Joystick-Kalibrierung erscheint üblicherweise das LucasArts-Logo. Just in diesem Augenblick bedienen Sie den Joystick in der folgenden Reihenfolge: hoch und Feuer drücken, runter & Feuer, links & Feuer, rechts & Feuer. Der Feuerknopf wird jeweils gleichzeitig mit der Richtung gedrückt. Nun hören Sie einen kleinen Geräuscheffekt und können diese Tasten verwenden:

Tasten 1-9: Springe zu Kapitel 1-9

Tasten A-F: Springe zu Kapitel 10-15

Taste Z: Beende lautes Spiel

Taste +: Repariere Schiff / Heile Piloten

Taste -: Schaden vergrößern / Verletze eigenen Piloten

ESC-Taste: Nächster Level

Natürlich bietet sich auch die Eingabe von Paßwörtern, um an unangenehmen Stellen vorbeizukommen:

EASY	NORMAL	HARD
FALCON	BIGGS	ACKBAR
ANOA	KAIBURR	FORNAX
YUZZEM	MYNOK	BESPIN
BRIGIA	DAGOBAH	KEGSEL
GREEDO	MIMBAN	ORGANA

Mit dem ersten Paßwort starten Sie den Angriff auf den Sternenzerstörer, das zweite Paßwort versetzt Sie in die Eisbahnen, das dritte ins Grabentraining, mit dem vierten gelangt man in den Graben des Todessterns und das letzte aktiviert die Schlußsequenz.

Von Tim Koster aus Dietikon stammen die Kommentare zu den einzelnen Missionen:

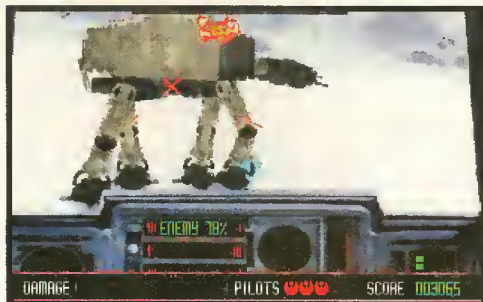
Kapitel 1 – Flugtraining

Sie müssen durch einen Canyon fliegen. Mochten Sie möglichst wenige und kleine Bewegungen – außer in scharfen Kurven. Die rechte Abzweigung verspricht mehr Bonuspunkte, dafür darf man links unter einer Brücke hindurchfliegen. Anschließend eliminieren Sie fünf Ziele.

Kapitel 2 – Asteraidenfeld

Die Eisblöcke können zerstört werden; die Hauptsache ist jedoch, nicht mit den großen Brocken zu kollidieren. Drücken Sie dazu den Joystick stets in Gegen-

REBEL ASSAULT



Ein imperialer Walker in seiner ganzen Schönheit

schon ist der rettende Flieger erreicht.

Kapitel 10 – Transporter beschützen
Hier heißt es Bollern und den Gegner dezimieren.

richtung zu den größten Asteroiden.

Kapitel 3 – Kristall-Canyon

Hier ist eine ruhige Hand mit vorsichtigen Bewegungen essentiell.

Kapitel 4 – Der Sternenzerstörer

Das Wichtigste ist: zuerst die Tie-Fighter abschießen, denn die sind gefährlicher als die Schiffskononen. Zerstören Sie sämtliche Losergeschütze des Gegners und dann die kugelförmigen Schildgeneratoren. Anschließend zielt man mit dem Torpedo auf die Mitte der Brücke, während man ständig den Feuerknopf drückt.

Kapitel 5 – Heimatbasis

Vernichten Sie die drei Tie-Fighter möglichst schon zu Beginn des Levels. Anschließend folgt eine Quasi-Bonusrunde, bei der man gefahrlos so viele Gegner abschießt wie irgend möglich.

Kapitel 6 – Verfolgungsjagd im Asteraidenfeld

Die Tie Fighter schießen zwar nicht zurück, doch die Asteroiden sind um so fieser. Weichen Sie ihnen aus und fliegen zum Schluß durch den Steinring.

Kapitel 7 – Das Höhlensystem

Das Abschießen von Sonden ist sekundär. Sie kommen aus dem Höhlensystem heraus, indem Sie diese Abzweigungen wählen: links, links, rechts, links, links.

Kapitel 8 – Walkers

Man muß versuchen, jeden Teil des Walkers zweimal zu treffen, um ihn in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

Kapitel 9 – Evakuierung

Hier geht es zu Fuß weiter. Laufen Sie bei der ersten Wahlmöglichkeit nach rechts, danach nach links und

Kapitel 11 – Grabentraining auf Yavin

Zerstören Sie fünf Ziele und weichen Sie natürlich den Wänden aus.

Kapitel 12 – Tie-Fighter

Die Tie-Fighter sind extrem gefährlich; daher sollten auch die von hinten kommenden beachtet werden.

Kapitel 13 – Todesstern

Schießen Sie auf die Laser-Geschütze; Sie können den Joystick nach hinten ziehen und fliegen dann höher mit einem grösseren Sichtfeld, doch werden Sie dabei auch eher getroffen. Am ehesten überlebt man, indem man in der Mitte bleibt und sich bewegt.

Kapitel 14 – Angriff auf die große Kanone

Konzentrieren Sie sich zunächst auf die Tie-Fighter, um anschließend in Ruhe die Energieplatten und Kristalle abzuschießen.

Kapitel 15 – Endkampf

Es geht ab in den Graben, vorbei an Energieborrieren, um den Torpedoschuß schließlich in der Mitte zu platzieren und den Todesstern zu vernichten. (tw)



Im Kristallcanyon folgen Sie dem vorausfliegenden Gleiter

Day of the Tentacle

Das Top-Adventure von LucasArts

gibt's jetzt komplett in Deutsch auf CD-ROM. Höchste Zeit also, allen verzweifelten Tentakeljägern mit einer Komplettlösung zu helfen.

Schleimige Tentakel aus einem heruntergekommenen Motel übernehmen die Welt Herrschaft und drängen die Menschen in den Status von Haustieren. Nicht daß sich das Leben dadurch grundsätzlich verschlechtern würde; keine langweilige Arbeit ist mehr zu verrichten, keine Telefonrechnungen müssen beglichen werden. Allerdings gibt es immer Querulanten, die sich mit diesem beschaulichen Dasein nicht begnügen wollen – und deren letzte Hoffnung sind Sie!

Wenn Sie bei »Day of the Tentacle« am Ende Ihrer Weisheit angelangt sind, sollten Sie einen Blick auf die folgenden Tips werfen. Zu allen konkreten Problemen finden Sie dort im Frage-Antwort-Stil Lösungshinweise. Einige wichtige Begriffe wurden von uns verschlüsselt, damit Sie nicht versehentlich beim Durchblättern gelesen werden. Die Code-Wörter sind leicht zu übersetzen: Einfach je einen Buchstaben im Alphabet »abziehen«. Aus B wird dadurch A, aus C wird B, aus Z wird A, und so weiter. Das Wort »TBVHOBGG« verwandelt sich auf diese Weise nach Dekodierung in »SAUGNAPF«.



ALLGEMEINE TIPS

Man kann keine unwiderruflichen Fehler begehen und sollte sich deshalb ruhig trauen, auch verrückte Sachen auszuprobieren.

Gehen Sie bei Gesprächen sämtliche verschiedene Dialogvarianten durch – oft erhält man so einen entscheidenden Hinweis oder löst auf diese Weise sogar eines der Probleme.

Will man einen Gegenstand zu einer anderen Person teleportieren, so reicht es völlig aus, mit diesem Gegenstand das Gesicht dieser Person anzuklicken. Dies funktioniert natürlich nur dann, wenn beidseitig ein ungehinderter Zugang zum Zeitklo besteht.

GEGENWART

Wo finde ich das Labor von Doktor Fred?

Untersuchen Sie die TUBOEVIS etwas genauer.

Wie kamme ich an die Pläne für die Superboterie?

Im Labor gibt es rechts neben dem Hamstergenerator eine QJOOXBOE, an der Dr. Fred wichtige Dinge befestigt.

Wie helfe ich dem deprimierten Matelgasi im ersten Stock?

Er braucht einfach ein kleines Erfolgserlebnis. Geben Sie ihm das TDISFJCFO aus dem CSJFGLBTUFO in der Vergangenheit.

Wie kamme ich an eine Zigarre, ohne daß sie mir im Gesicht explodiert?

Tauschen Sie einfach das GFVFSAFVH durch einen ähnlich aussehenden Gegenstand aus.

Wie fange ich die klappernden Zähne ein?

Öffnen Sie das HUUUFS und treiben Sie die Zähne hinein.

Wie kamme ich an das nachgemachte Erbrochene van der Decke in der Lobby?

Die TUSFSPBOMBHF im ersten Stock bringt nicht nur die Wände zum Wackeln. Stoßen Sie zudem noch einen MBVUTQSFDIFS um, so wird selbst der Gummis-Scherzartikel dem Rhythmus bald nicht mehr widerstehen können.

Wie kamme ich an den Pulli des schlafenden Tagesteilnehmers?

Zwei NVFAFO für den Rüttelmechanismus reichen, um ihn vom Bett herunterzubefördern und so an den Pulli zu gelangen.

Wie kamme ich an Münzen?

Eine davon liegt im defekten Münzfernsprecher, die andere steckt im Kaugummi am Boden der Lobby.

Wie löse ich den Kaugummi von Boden?

Benutzen Sie das CSFDIFJTFO.

Wie kamme ich an das Brecheisen?

Der »Kapuzenmann« am Auto sucht verzweifelt Schlüssel. Geben Sie ihm doch einfach die Schlüssel aus dem Zimmer des schlafenden Kongreßteilnehmers (die UFVS in seinem Raum DJUMJTFO).

Wie kamme ich an den Diamanten?

Schalten Sie doch mal den Fernseher ein! Anschließend kann man den Diamanten einfach per Telefon bestellen.

Aber wie kamme ich den Diamanten bezahlen?

Auf dem Schweizer Nummernkonto von Dr. Fred befindet sich genug Geld, wenn ein bestimmter WFSUSBG schon in der Vergangenheit abgeschickt wurde.

Wie kamme ich an den Tresor?

Schenken Sie Dr. Fred einfach etwas von dem ent-

kaffeeierten Kaffee aus der Küche ein. Im Überwachungsraum können Sie mit dem Videoband aus dem »Tentakel-Spielzimmer« Dr. Fred aufzeichnen und das Öffnen des Safes in Zeitleupe wieder abspielen.

Edna behindert mich bei der Rettung der Menschheit.

Schubsen Sie sie einfach skrupellos auf den Gang hinaus.

Edna läßt sich aber sa nicht beseitigen!

IPBHUF muß dafür sorgen, daß die TUBUVF Edna keinen Halt mehr bietet.

Wie befreie ich Dr. Fred aus den Klauen der Steuerfahndung?

Klettern Sie durch den Kamin und das Dachfenster an den Ort seiner Gefangenschaft, nehmen Sie dann einfach das TFMJ und befestigen Sie dieses am GMBT-DIFOAVH auf dem Dach. NBMFIO Sie die NVNJF vor dem Haus BO, befestigen Sie zudem das TFMJ an ihr und AJJIFO Sie diese vom Dach aus nach oben. Dr. Fred wird nun durch den roten DPVTJO UFE ersetzt, das TFMJ am Doktor befestigt und er von außen heruntengelassen (am TFMJ AJJIFO).

Wie wecke ich Dr. Fred wieder auf?

Stecken Sie ihm den USJDIFS in den Mund, um ihm den »richtigen« LBGGFF einzuließen.

Wie bringe ich Dr. Fred zur Unterschrift?

TQSFDIFO Sie mit ihm – irgendwann werden Sie Erfolg haben.

Was mache ich mit dem unterschriebenen Vertrag?
Richtig GSBOLFSU sollte er von Hoogie in der Vergangenheit abgeschickt werden.

Wie kamme ich an eine Briefmarke?

Ed Edison wird zwar sauer, wenn man sein Album mit WJOUF CFUMFDLSU, doch haben manchmal selbst Wutausbrüche positive Auswirkungen.

Wie kamme ich an Münzen für den Wäschetrockner?

Der CSFDITUBGHF wird auch der Süßigkeitenautomat nicht widerstehen können.

VERGANGENHEIT

Wie baue ich die Batterie?

Geben Sie zunächst die Pläne aus der Gegenwart an Red Edison. Außerdem brauchen Sie noch das Ö aus dem Küchenschrank (Vergangenheit) sowie Essig und Gold.

Wie kamme ich an Essig?

Der Essig entsteht aus XFJO.

Was mache ich mit dem Wein aus Franklins Zimmer?



Thomas Jefferson wird sich über einen solchen Beitrag für seine Zeitkapsel bestimmt freuen. In der Zukunft kann Laverne die Flasche wieder nehmen.

Aber was ist das Gold?

Die goldene Schreibfeder auf Jeffersons Tisch ist Ihnen bestimmt schon aufgefallen.

Wie kamme ich an die Schreibfeder?

Rauch hat schon so manch einen aus dem Haus getrieben...

Wie mache ich Feuer im Kamin und helfe so dem frierenden John Hancock?

Ein Feuer wird erst entzündet, wenn George Washington persönlich friert! Dies schaffen Sie, indem Sie ihm eine AJHBSSF aus der Zukunft anbieten, während Sie das GFVFSAFVH dabei haben und ihm anschließend die LMBQQFSOEFO ABFIOF unterjubeln.

Was fange ich mit der Decke von Hancock auf?

Solch eine Decke wärmt nicht nur, an der richtigen Stelle eingesetzt (TDIPSOTUFJO auf dem EBDI) kann Sie auch interessante Effekte bewirken.

Können mir die Künstler weiterhelfen?

Indirekt ja – vertauschen Sie einfach den Hammer mit der MJOLITIBFOEFSBVTGVFISVOH aus dem LFMMFS. Dadurch kommt Edna in der Gegenwart gut ins Rollen.

Wie lade ich die Batterie auf?

Gewitter führen naturgemäß elektrische Energie mit sich. Bekanntlich fängt ein Unwetter immer dann an, wenn man gerade einen fahrbaren Untersatz wäscht. Der Eimer aus der Waschküche wird mit Wasser (Pumpe) gefüllt – Bürste nicht vergessen – und in dem Wasser sollte Seife aufgelöst werden.

Wie kamme ich an Seife?

Benutzen Sie XBTJUHOPOT CFUU, ziehen Sie an der Klingelschnur und nehmen Sie auf dem Gang die Seife vom Putzwagen.

Wie mache ich den Drachen wetterfest?

Der MBCPSJUUFM im Keller besteht aus regenfestem Material und könnte Benjamin Franklin weiterhelfen.

Wie kamme ich an den Laborkittel?

In der Gegenwart steht ein TDUME im GFOTUFS des Matels durch das ein Labargehilfe gesucht wird. Red Edison wird Sie mit diesem TDUME nicht abweisen.

Was muß ich beachten, wenn ich Ben Franklin beim Drachensteigen assistiere?

Bevor Sie den Drachen in die Luft stoßen, sollten Sie



die Batterie an ihm befestigt haben. Anschließend kann diese aufgehoben und an den Stecker des Zeitklasses angeschlossen werden.

Das Pferd hat zwar interessante falsche Zähne, doch wie bekomme ich diese?

MTFO Sie dem Pferd einfach BVT dem drögen MFISCVDI WPS...

Ich will die Spielzeugmaus haben!

Das vordere Bett quietscht beim CFOVUAFO. CFOVUAFO Sie einfach die quietschende NBSUAF mit dem hinteren Bett und locken Sie so die Katze an.

Wie bringe ich George Washington mit den Kirschbäumen zusammen?

Mit GBSCF kann man auch die Früchte eines Baumes (neben den Talletenhäuschen) verschönern.

ZUKUNFT

Wie bekomme ich Laverne vom Baum herunter?

Die Lösung hierfür liegt in der Vergangenheit und hat etwas mit George Washington zu tun.

Wie kamme ich aus dem Gefängnis heraus?

Reden Sie mit dem Wächter! Zum Transferieren von Gegenständen sollten Sie ein dringendes Bedürfnis vorbringen. Wallen Sie das Haus erkunden, so käme eine kleine Übelkeit eigentlich ganz recht.

Aber wie schaffe ich es, mich wirklich frei bewegen zu können?

Indem Sie sich als Tentakel verkleiden! Transferieren Sie die anatomische Karte aus dem Behandlungszimmer zu Hoagie und geben Sie diese dort an eine passende Person weiter (OBFISJO). Bernard nimmt nun die LVSCFM von der Fahnenstange und schickt sie an Laverne, die sich nun die Fahne vom Dach herunterholt (Kamin!) und diese benutzt.

Wie öffne ich die Zeikkapsel?

Mit dem EPTFOFGGOFs von Bernard

Wie werde ich den Wächter vor der Uhr las?

Indem Sie die FEJTPOT ausbrechen lassen.

Was mache ich mit dem Gefängnisaußenwächter?

Gewinnen Sie den Wettbewerb und geben Sie ihm den FTFOTHVUTDIFO.

Wa bekomme ich einen Menschen für den Schönheitswettbewerb her?

Ziehen Sie der NVNJF im Obergeschoß die SPMMTDIVIF an und schubsen Sie diese aus dem Zimmer! Neben dem Kamin lassen Sie sich registrieren und verpassen der NVNJF das Namensschild.

Wie gewinne ich die Kategorie »Schönstes Haar«?

Transferieren Sie die Spaghetti (Vergangenheit) an Laverne und LBFNNFO Sie die an die Mumie angebrochen Teigwaren mit der HBCFM (Gegenwart).

Wie gewinne ich die Kategorie »Schönstes Lächeln«?

Mit dem Pferdegebiß (Vergangenheit)!

Wie gewinne ich »Bestes Lachen«?

Wenn Bernard mit dem TLBMQFMM den DMPKO bearbeitet, findet er einen Lachsch.

Wie werde ich Harald las?

Ja, Harald ist eine üble Konkurrenz... Kranke werden jedoch vom Wettbewerb ausgeschlossen! Mit imitiertem Erbrochenem können Sie das erreichen.

Wie bewege ich die Edisons zur Flucht?

Sinktiere haben schon viele Leute verjagt. Katzen können eventuell mit diesen netten Tieren verwechselt werden.

Wie fange ich die Katze ein?

Mit der LPSFLUVSGMVFJTJHLJU. (Gegenwart, Büroschubblende) sollten Sie den Zaun bearbeiten.

Wie kamme ich an Strom heran?

Im Raum mit der NVNJF liegt ein Verlängerungskabel. Dieses muß durch das Fenster zwei Apparate miteinander verbinden. Der IBNTUR sorgt dann für Strom.

Wie erhalte ich einen Hamster?

Legen Sie den Hamster in der Gegenwart in die FJT-NBTDJOF und nehmen Sie ihn in der Zukunft wieder heraus. In der Mikrowelle kann er wieder aufgetaut werden.

Ein nasser Hamster arbeitet nicht gern – was ist zu tun?

Der QVMUJ aus der Gegenwart kann weiterhelfen. Legen Sie ihn in den Trackner und nehmen ihn in der Zukunft wieder heraus.

Wie treibe ich den Hamster aus dem Mausloch?

Das GMVHCMBUJ aus der Lobby der Gegenwart stecken Sie in der Vergangenheit in die WPST-DIMBHTCPY. Mit dem Resultat werden Sie dieses Problem lösen.



ENDKAMPF

Wie kamme ich am bärtigen Tentakel vorbei?

Öffnen Sie die Tür rechts vom Süßigkeitenautomaten, laufen Sie verkleinert hinein und gehen Sie durch das NBVTFMPI in den Nebenraum.

Wie beseitige ich die zehn Tentakelwachen?

Spielen Sie CPXUJOH.

Wie bestehe ich den letzten Kampf?

Bringen Sie Ihren Widersacher durch Dialog-Pravokationen dazu, EPLUPS GSFE einzuschrumpfen. (tw)



THE JOURNEYMAN PROJECT

Weltende am Morgen bringt Kummer und Sorgen, Zeitsprünge am Abend sind lustig und labend.

So ein Mist, schon wieder verschlafen! Temporal-Security-Annex-Agent Nummer 5 nimmt schuldabewußt die ultimative Aufforderung entgegen, sofort im TSA-Gebäude zu erscheinen. Die in seinem Apartment herumliegende Transparkarte eingeschoben, mit dem Aufzug nach unten gefahren, in den Ein-Personen-Teleportierer gestiegen, und schon ist er an seinem Arbeitsplatz angekommen. Drinnen sieht er sich gezwungenermaßen einige Videos an und erfährt nebenbei, daß die Welt im Begriff ist, unterzugehen, was nur nach die selbstlose Zeitpolizei (welcher er dummenweise angehört) verhindern kann.

Mehr oder weniger freiwillig tritt er stolzer Held in den Ready Room, wo er sich zwei Biochips sowie einen Journeyman Key schnappt, und von einem netten Gerät einen Bioanzug überstülpen läßt. So gerüstet geht es auch schon per Zeitmaschine los. Ein Abstecher in die prähistorische Zeit belohnt den Agenten nicht nur mit dem Anblick zweier vollkommen

AUF DEM MARS

Zurück im TSA-Gebäude wird flugs die Scheibe eingeschoben, woraufhin es einige wichtige Informationen gibt. Danach stolpert Agent 5 pflichtbewußt zurück zur Zeitmaschine und läßt sich zum Mars katalpultieren. Dort folgt er einem nett anzusehenden Roboter in die U-Bahn, wo er einige liegengebliebene Sachen aufstößt (Schlüssel und Drahtschere) und an einem Hebel zieht. Da Nummer 5 heute kompromißbereit aufgelegt ist, gibt er kurz darauf der Forderung des Roboters nach und tritt zur Seite, woraufhin er die U-Bahn in Richtung eines Schildgenerators verlassen kann.

Ab nach unten, denkt sich unser Held, und probiert den eben gefundenen Schlüssel an einer Tür aus. Ach du meine Güte, im Kartenschlitz ist irgendwas versteckt – aber durch einige Farbenspiele läßt sich das Ding herausziehen und dem eigenen Inventar einverleiben (Bombe). Ab nach oben, mitnehmen, was zu finden ist (Gasmasken) und in die Druckturbine gehen. Wie gut, daß Agent 5 seinen Mapping-Biochip dabei hat! Nach einigem Herumirren findet er eine Lore, die er kurzzeitig als Aufzug benutzt.

Etwas später sieht unser Held den Roboter von oben abhauen und tut es diesem munterfüllt nach. Etwas

gratig aufgelegt, trotzdem aber auf einen guten Score bedacht, schießt er solange auf das Gefährt des Roboters, bis dieses kurz vor der Zerstörung steht, und fängt es danach ein. Jetzt kann das Gefährt geentert und dem Roboter der Kopf gesäubert werden (Biochips).

SYDNEY

Agent 5 bekommt Heimweh und kehrt nach Hause zurück, findet dann aber auf einmal Sydney ganz interessant und reist dorthin. So etwas Unfreundliches, mit einem Pfeilchen beschossen zu werden!

Zum Glück steht wie auf Abruf ein Analyzer bereit, der nur auf den schnell herausgezogenen Giftpfeil wartet. Eine weitere Black Box übernimmt die Schnellheilung, und schon kann man auch in dieser Zeitzo-

ne die Verfolgung des Roboters aufnehmen, was dank eines der Biochips keinerlei Probleme bereitet.

Die Farbe Grün war unserem Held nach nie sonderlich sympathisch, so daß er fast zwangsläufig die richtige Tür öffnet. Den dahinter wartenden Bewaffneten sollte man aus Punktegründen nicht einfach anschmarren, sondern per Drahtschere und Feuerlöschkasten ausschalten – nur keine Berührungssängste! Jetzt ist wieder Schädeldecken-Öffnen angesagt, was – wer hätte es gedacht – die Biochip-Sammlung vergrößert. Auch die Waffe vergiftet unser schlauer Protagonist nicht mitzunehmen.

NORAD VI

Als hätte er nichts besseres zu tun, spurtet Agent Nummer 5 weiter durch Raum und Zeit. Wie es der Zufall so will, verschießt es ihn ins NORAD, wo er von ein wenig Gas begrüßt wird – kein Problem für unseren gutausgerüsteten Zeitpolizisten! Auch einen bestimmten Biochip hat er nicht umsonst dabei, der vor Verlassen des Raums aktiviert wird, nur für den Fall, daß unser Agent dem herumballernden Roboter begegnen sollte. Dies geschieht dann auch prompt, aber nach einigen erfolglosen Schüssen zieht der Gegner frustriert von dannen, um eine etwas wirkungsvollere Waffe scharfzumachen.

Jetzt ist es Zeit, etwas herumzuwandern und an einen bislang unbenutzten Biochip zu denken. Dieser öffnet den Weg zu einem Computer, an dem Nummer 5 aus Langeweile herumschaut. Das Spiel ist einfach: Immer die Station abschalten, die jeweils aktiv ist. Dem wieder auftauchenden Roboter behagt das leider gar nicht, aber mithilfe eines anderen Computers läßt sich sein Temperament mit griffigen Argumenten recht schnell zügeln. Mit der Kopfplatte seines mal wieder besiegten Standardgegners verfährt der zukünftige Retter der Menschheit wie üblich.

FINALE

Was soll den das, eigentlich ist doch die Welt schon gerettet! Aber was soll's, wenn so ein heldenhafter Zeitpolizist erst mal in Fahrt ist, wird auch noch der eigentlich ziemlich ungeliebte Chef befreit. Diesen findet man, wie es sich für eine Führungskraft gehört, natürlich ganz oben, und jetzt endlich macht sich das Herumstochern im Kartenschlitz auf dem Mars bezahlt. Den etwas verwirrten Zeitgenossen bringt unser Held mit der in der letzten Zeitzone gefundenen Waffe auf andere Gedanken, und Juheissassa: Raum, Zeit und Erde sind – bis zur nächsten absolut tödlichen Bedrohung – gerettet. (la)



Huch, sind wir plötzlich in Jurassic Park gelandet?

harmloser Dinos, sondern auch mit einer seltenen CD, auf der sozusagen der Source Code der Geschichte gespeichert ist.

Weiter im Takt mit der nächsten Mission.



IRON HELIX

PHASE 1: EINSAMMELN DER DNA

Da die Sonde immer nur maximal drei verschiedene DNA-Proben bei sich tragen kann, ist eine gewisse Strategie beim Einsammeln vonnöten. Um in die nächste Phase, dem Finden und Ansehen der Videoinformationen zu gelangen, benötigt man DNA-Proben von William Parrish, Cathrine Ingram, und zuätzlich entweder die DNA von Robert Benedetti, oder aber die von Joseph Geist. Da die wichtigen DNA-Proben fast immer in Räumen mit hoher Sicherheitspriorität zu finden sind, ist es empfehlenswert, sich zunächst mit DNA von Jacob Blatman bzw. Tatyana Semenovskiy auszustatten, da die beiden als Arzt bzw. Sicherheitsoffizier Zugang zu fast allen Räumen des Schiffs haben.

Im folgenden wird für jede Schwierigkeitsstufe aufgeführt, wo die DNA der einzelnen Besatzungsmitglieder gefunden werden kann.

ANFÄNGER-LEVEL

Name	DNA-Level	Wo zu finden?
Parrish	A	1. Stock (Kommandeursquartier)
Ingram	A	2. Stock (im oberen der beiden Besatzungsquartiere)
Benedetti	A	5. Stock (Waffensteuerung)
Geist	A	5. Stock (Hilfsinfrabwerke) & 5. Stock (Hauptmaschinenraum)
Semenovskiy	B	4. Stock (Korridor)
Blatman	B	6. Stock (Müllschlucker)
Hendryx	C	2. Stock (außerhalb des Aufzugs), 6. Stock (Steuerung) & 1. Stock (Brücke)
Garrett	C	2. Stock (im Korridor), 3. Stock (vor der Fahrstuhltür) & 4. Stock (Korridor)
Ichikawa	C	5. Stock (außerhalb des Aufzugs) & 2. Stock (WC)
Zyzinski	C	1. Stock (WC)

MITTELSCHWERER LEVEL

Im mittelschweren Level gibt es weniger DNA-Proben zu finden, der Defender ist jetzt schneller und bewegt sich gezielt dorthin, wo die Sonde eine Tür geöffnet oder einen Computer angezapft hat.

Name	DNA-Level	Wo zu finden?
Parrish	A	2. Stock (im Sperrgebiet, Leutnant-Kommandeur-DNA nötig!)

Ingram	A	5. Stock (Waffensteuerung)
Benedetti	A	2. Stock (Wissenschaft. Labor)
Geist	A	1. Stock (Quartier des 1. Offiziers)
Semenovskiy	B	5. Stock (Maschinenraum)
Hendryx	C	1. Stock (Brücke & WC)
Garrett	C	3. Stock (Shuttlesteuerung) & 6. Stock (Müllschlucker)
Ichikawa	C	2. Stock (Korridor)
Zyzinski	C	2. Stock (Kombüse) & 1. Stock (Kommandeursquartier)

FORTGESCHRITTEN-LEVEL

Auf dem schwierigsten Level liegen die höherstufigen DNAs immer in verschlossenen Räumen, und der Defender ist eine ständige Bedrohung. Man sollte versuchen, durch ständiges in Bewegung bleiben und mit diversen Täuschungsmanövern (z.B. Tür öffnen, dann weglaufen und per Leiter den Level wechseln) von ihm verschont zu werden.

Name	DNA-Level	Wo zu finden?
Parrish	A	5. Stock (Waffensteuerung, mit Benedettis DNA)
Ingram	A	4. Stock (im Sperrgebiet, zu erreichen durch eine nicht in der Karte eingezeichnete Tür)
Benedetti	A	1. Stock (Quartier des 1. Offiziers)
Geist	A	4. Stock (beim Aufzug)
Semenovskiy	B	2. Stock (auf einer Leiter vom 3. zum 2. Stock)
Hendryx	C	6. Stock (Müllschlucker) & 2. Stock (Kombüse)
Garrett	C	1. Stock (Brücke) & 2. Stock (Kombüse)
Ichikawa	C	1. Stock (WC) & 6. Stock (beim Aufzug)
Zyzinski	C	6. Stock (Müllschlucker)

PHASE 2: VIDEOHINWEISE

Sobald die drei anfangs genannten DNA-Proben gesammelt worden sind, wird der Energievorrat der Sonde aufgefüllt und Phase 2 beginnt. Die Sonde hat jetzt Zugang zum Computersystem des Schiffs und kann verschiedene Videohinweise finden, die durch NOTES abgerufen werden können. Die Videos verraten dem Spieler neben einigen Hintergrundinformationen, wie er sich den Defender vom Leibe schaffen und das Raumschiff sprengen kann. Im Anfänger-Level kommt man in den Stockwerken 1, 2 und 5 an die Hinweise heran, im mittelschweren und Fortgeschrit-

tenen-Level sind die Videos im 2. und 5. Stock zu finden. Sobald die beiden Videos mit den Codes für das Ausschalten des Defenders und die Raumschiffver-nichtung gefunden wurden, beginnt Phase 3.

PHASE 3: ZERSTÖ- RUNG DES DEFENDERS

Da die vom Spieler geführte Sonde nicht sonderlich schnell ist und noch dazu unbewaffnet, stellt der Verteidigungsroboter des Raumschiffs eine echte Gefahr für sie dar. Wichtig ist, daß der Defender niemals den Aufzug benutzt, dafür aber die Leitern sehr schnell auf- und abklettert. Andererseits kann der Defender die Sonde beim Benutzen des Fahrstuhls erten, auf einer Leiter aber nicht. Im fünften Stock gibt es im Maschinenraum eine Leiter, die nirgendwo hinführt. Hier kann man sich vor dem Defender verstecken (und oftmals interessantes finden...).

Durch die in Phase 2 gesammelten Erkenntnisse sollte es schließlich möglich sein, den nervenden Über-roboter zum Alteisen zu schicken. Vor allem in den beiden höheren Levels kann man sich dabei die Tatsache zunutze machen, daß der Defender immer dorthin eilt, wo die Sonde gerade irgendeine Aktion durchführt. An dem in einem der Videos genannten Datenport muß, richtig getimed, der jeweilige Geheimcode aktiviert werden. Die endgültige Lösung des Defender-Problems sieht übrigens in jedem der drei Schwierigkeitsgrade unterschiedlich aus. Im ersten Level genügt es, den Defender im 2. Stock zwischen zwei bestimmte Türen zu locken und ihn dort durch Eingabe von 9999 in einen außerhalb des Gangs befindlichen Datenport einzusperren. In der zweiten Stufe sollte man den Fiesling zum Landedock locken und dann in den Roboterhimmel blasen, und für den Fortgeschrittenen-Level gilt, daß... hier nichts verraten wird! Sobald der Defender ausgeschaltet ist, kann man sich fröhlich der Rettung einer ganzen Planetenbevölkerung widmen.

PHASE 4: SCHIFFSZERSTÖRUNG

Achtung: Nach der Beseitigung des Defenders bleiben nur noch 5 Minuten, um das Raumschiff zur Selbstzerbrezelung zu bewegen, ansonsten wird ein neuer Verteidigungsroboter aktiviert. Die Sonde muß wiederum zu dem im entsprechenden Videohinweis genannten Ort gesteuert werden, wo man nach obermaligem Einklinken in das Computersystem den Geheimcode aktiviert (z.B. im Anfänger-Level: 2382) und sich zufriden grinsend zurücklehnen darf: Juhu, wir haben mal wieder einen Planeten gerettet! (la)

Werner Töbi Küstenmachers original

Was Sie eigentlich noch nie über diese silbrigen Scheibchen wissen wollten

M.S. SpielDose

Alle Wege führen nach CD-ROM



Achtung: Alle Namen rund um die
Glitzerlinge führen stets zu
Mißverständnissen:

BAH! ABER MAMA, CD-PLAYER IS DOCH
N'HEFT MIT SCHEIBE UND NICHT SO
NE OLLE MASCHINE!

Außerdem: CD-ROMs führen zu
Megabyte-Wahn und Software-
Bulimie! UNSER NEUE GAME IS
SO GEIL GROSS, DASS WIR ES
MUSSEN DISTRIBUTUN AUF ANDERT-
HALB CD-ROMs!

Terasoft presents: **ULTIMA OVERKILL**

Strategischer Adventure -
Space Simulator mit virtueller
Folteremulation mit
3.000 Welten à 2.000
Galaxien mit je
1.000 Leveln

(Dieser Comic wurde mit extrafeiner Tuschfeder auf höchste Gagdichte echtzeitkomprimiert)

Hardwaretip: Der
Fortschritt ist nicht zu
bremsen...

WOW, HÖR MA! DA
BRAUCHSU KEINE
SAUNKAATE MEA!

New! Improved!
CDU-CSU 2000
Hexuple Speed

RoomARK

KATZENKLOLOSSAL, EY!

...und erfüllt eines
fernen Tages auch den
letzten großen Traum:

Durchbruch!
die SILICON DISC ist da:
CD-RAM

ENDLICH DIESES
BOCK-COOLE
DOS-GEFYHL!

C:\mem
600.000KB
free

Nach zahllosen
durchwachten
Nächten weiß unsere
Redaktion immerhin:

CD-ROM IS
AUCH NICH AN
EINEM TAG
ERBAUT
WORDEN

Aber der Dank
der Fans ist ihnen
jede Mühe wert.

WAAS? NUR
580 MEGAS?
UN DAFÜR
WOLLNSE
NEUNZEHN
ACHZICH?!

VORSCHAU



3/94

ERSCHEINT
AM

30. JUNI

...ODER GLEICH ABONNIEREN: BITTE BEACHTEN SIE DIE ABD-BESTELLKARTE IN DIESER AUSGABE



Das größte und spannendste Spektrum von Spielen auf CD-ROM!

Wir Garantieren für Ihre Zufriedenheit: Bei Nichtgefallen tauschen wir Ihr Spiel um!

★ **Abenteuerspiele**

- ★ Gabriel Knight
- ★ Police Quest IV
- ★ Leisure Suit Larry 6
- ★ Freddy Pharkas
- ★ King's Quest VI
- ★ King's Quest V
- ★ Laura Bow II
- ★ Fascination

★ **Simulationen**

- ★ Aces of the Pacific
- ★ Red Baron
- ★ Outpost
- ★ ESS Mega

★ **Interaktive Filme**

- ★ Lost in Time
- ★ Inca
- ★ Inca II

★ **Rätselspiele**

- ★ Goblins
- ★ Goblins 2
- ★ Goblins 3
- ★ Sid & Al's Incredible Toons

★ **Spielklassiker**

- ★ The Leisure Suit Larry Collection
- ★ The Space Quest Saga
- ★ Saga of Aces

★ **Rollenspiele**

- ★ Betrayal at Krondor
- ★ Quest for Glory IV

Wir sind bereit, Ihnen absolute Zufriedenheit mit CD-Spielen von Sierra, Dynamix und Coktel zu garantieren. Wenn Ihnen Ihr Spiel nicht gefällt, tauschen wir es um!

Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:
SIERRA CUSTOMER SERVICE in England: (44) 734 303 171

BEDINGUNGEN:

1. Dieses Angebot gilt bis zum 30. September 1994.
2. Nur ein Umtausch pro Person und Haushalt.
3. Das Produkt muß uns in best möglichem Zustand zurückgesandt werden.
4. Ihre Rücksendung muß innerhalb 21 Tagen nach dem Kauf, mit Quittung und Garantieabschnitt erfolgen.
5. Die Umtauschgarantie betrifft nur CD-ROM Spiele von SIERRA, DYNAMIX und COKTEL.

Ich möchte den SIERRA
CD ROM Katalog bestellen

Name: _____

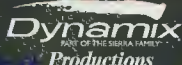
Vorname: _____

Adresse: _____

Computer: _____

 **SIERRA**
Productions

 **COKTEL VISION**
Productions

 **Dynamix**
Productions

SIERRA ON-LINE
4 Brewery Court • Theale • Reading
Berks • RG7 5AJ • GB



CD-ROM double speed... ein neuer Center in der NBA?

Eine verführerische Vielzahl neuer Spiele wird auf Grund ihrer hohen Speicherkapazität immer häufiger auf CD-ROM angeboten.

Da stellt sich so mancher die Frage, ob für die eine oder andere Entspannung am Computer nicht doch die Anschaffung eines CD-ROM Laufwerks lohnt.

Unser CDU-33A (MPC 2 kompatibel) hat eine mittlere Zugriffszeit von 320ms (double speed), eine Datenübertragungsrate von 300 kB/s und eine AT BUS-Karte.

Das Gehäuse haben wir so stabil gemacht, daß es auch mal heiß hergehen kann. Staub ist für das CDU-33A auch kein Thema, weil wir aus diesem Grund auf Gehäuseöffnungen und Bohrungen verzichtet haben.

Und damit spät in der Nacht kein anderer gestört wird, ist es auch noch ganz besonders leise.

Just call or fax:

0221-59 66-973

0221-59 66-8394

It's a Sony



Sony Europa GmbH
Computer Peripheral Products
Hugo-Eckener-Str. 20
50829 Köln

